2'95 € TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR



Elige a los Mejores de 2002
Sorteamos 2.500€ en premios

A FONDO

TODO SOBRE SPLINTER CELL

Alucina con el mejor análisis de un juego único

DESCÚBRELOS

LOS NUEVOS FINAL FANTASY

Así continuará la saga en PS2, GameCube y GBA

¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!

ENTER THE MATRIX

¡Te presentamos el juego que romperá moldes!

ADEMÁS...

- Primeras imágenes de RESIDENT EVIL ONLINE
- Guía Completa de THE GETAWAY
- Ya tenemos METAL GEAR SUBSTANCE





Nº 136

Portugal 2,95 €

50 JUEGOS NUEVOS

PS2
Los Sims
Minority Report
Dragon Ball Z
Chaos Legion
ZOE Anubis
Manager de Liga

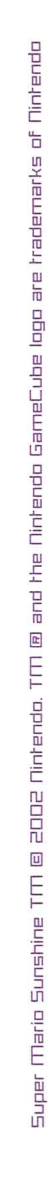
GAMECUBE
SW: Bounty Hunter
X Men Next Dimension
Big Mutha Truckers

XBOX
Racing Evoluzione
ATV Quad PR 2
L. of Wrestling

PSONE
El Planeta del Tesoro

GB ADVANCE
Micromachines

GB COLOR
Harry Potter
¡...y muchos más!







Si quieres un mundo más limpio,
únete a Mario.



- CONSOLA NINTENDO GAMECUBE.
- MANDO DE CONTROL.
- JUEGO SUPER MARIO SUNSHINE.
- TARJETA DE MEMORIA 59.











Life's a game
www.nintendo.es

EDITORIAL

■ BIENVENIDOS

2002: el año de los videojuegos



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

Queridos Reyes Magos: antes de que os pida algunas cosillas -de esas que os pido todos los años pero nunca me traéis, como un Ferrari descapotable, una cena con Cristina Aguilera y jugar de delantero centro con España en la final del próximo mundial- voy a empezar esta carta agradeciéndoos todo lo que nos habéis regalado este año a los que nos apasionan los videojuegos. Porque tengo que reconocer que este año 2002 ha sido con diferencia el mejor año en la historia de las consolas. Y si no, quién se iba a imaginar que este 2002 vería el lanzamiento en España de no una, sino dos súper consolas como son Xbox y GameCube, que en tan solo unos meses ya nos han ofrecido títulos alucinantes y momentos inolvidables. Tampoco muchos pensaban que la otra gran consola, PlayStation 2, iba a alcanzar la impresionante cifra de 40 millones de consolas vendidas en todo el mundo, convirtiendo a los videojuegos en un entretenimiento tan popular como el cine o la música. Pero además, este año ha tenido el enorme privilegio de acoger la salida de los mejores juegos que han visto nuestros ojos. Hablo de obras maestras del calibre de *«Metal Gear Solid 2»*, *«Halo»*, *«Final Fantasy X»*, *«Super Mario Sunshine»*, *«Splinter Cell»*, *«GTA Vice City»*, *«Rogue Squadron»*, el remake de *«Resident Evil»*, *«TimeSplitters 2»*... en fin un catálogo tan impresionante que os puedo asegurar que ha provocado que nos haya costado más que nunca hacer la selección para que elijáis a los mejores juegos de año. Y, puestos a echarnos unas pocas flores, que de vez en cuando no hace daño, este 2002, como en todos los años anteriores, ha vuelto a colocar a Hobby Consolas -gracias a vosotros, por supuesto- como la revista de videojuegos más vendida del país. En fin, que si alguien pone en duda que este no ha sido el mejor año en la historia de los videojuegos, es que no vive en este planeta. Y entonces... ¿qué le puedo pedir al 2003? Pues hombre, ya que estamos, que veamos juegos aún mucho mejores que los de este año (puestos a pedir...), que las compañías bajen los precios, que todos los títulos salgan doblados al castellano, que los juegos salgan aquí a la vez que en Japón, que el juego online sea todo un éxito... Ah, y ya se me olvidaba: un Ferrari descapotable, una cena íntima con Cristina Aguilera, jugar de delantero con España... Feliz Navidad a todos.



METAL GEAR SOLID 2 - PLAYSTATION 2

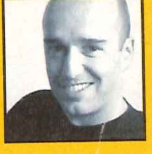


SUPER MARIO SUNSHINE - GAMECUBE



SPLINTER CELL - XBOX

LA REDACCIÓN



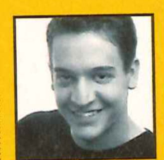
JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

Un par de "flipaos". Hablo de los hermanos Wachowsky, Andy y Larry para más señas, los creadores de "Matrix". A mi su peli me encantó, y el juego tiene muy buena pinta, pero mi corto entendimiento no alcanza a comprender el follón que se han montado con el cine, Animatrix, el juego y hasta el rosario de su madre. Si yo a lo único que aspiraba era a poder jugar con Neo...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

El mejor juego de... Este mes le ha tocado a «Splinter Cell», pero antes fueron «GT 3» o «MGS 2». ¿Cuál es el mejor juego de cada consola? Tranquilos, que no os voy a decir mis gustos (para eso ya están las listas) sino una reflexión ¿Qué más dará que sea el mejor o no, si nos lo vamos a pasar igual de bien jugando con él? Pues eso, que «Splinter» es muy divertido.



ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

El síndrome de N64. Últimamente he notado que con GameCube está pasando algo parecido a lo que, en su día, ocurrió con Nintendo 64: No muchos juegos, pero sí muy buenos («Rogue Leader», «Resident Evil», «Super Mario Sunshine», «StarFox», etc.), y sin embargo las ventas no se disparan. ¿Correrá la consola la misma suerte que N64? Yo apostaría a que, esta vez... no.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



REPORTAJE

Os contamos todo sobre ENTER THE MATRIX

La película más genial se merece un juego igual de alucinante para PS2, GC y Xbox... ¡y también un reportaje exclusivo! ¿A qué esperáis para tomaros la píldora roja?

PÁGINA 72

REPORTAJE

¡Invasión de Final Fantasy!



«Final Fantasy», la gran saga de Square, prepara nuevos juegos para PS2, GC y GBA. En estas ocho páginas vais a poder encontrar toda la información.

PÁGINA 130



SUMARIO

LOS MEJORES DE 2003

Elige a los mejores del año. Sorteamos:
- 3 PS2 con equipo de altavoces,
- 1 GameBoy Advance con tres juegos,
- 1 Xbox + controller + mando DVD y 5 juegos,
- 1 GameCube + Memory Card + Mario
- 2 pack de juegos de Nintendo

pág. 8

PREESTRENO



Vuelve la leyenda de Mortal Kombat

PÁGINA 54

La saga de lucha más salvaje llega a todas las consolas. ¿Listos para el "kombate"?



NOVEDAD

PÁGINA 82



Infiltraos en Xbox con Splinter Cell



Los juegos de espionaje alcanzan un nuevo nivel de calidad con esta joya que acaba de llegar a Xbox.

GUÍA COMPLETA

Llegad al final de THE GETAWAY

No os preocupéis si estáis atascados con esta aventura de PS2, porque la hemos acabado, y aquí os contamos todos sus secretos.

112 Los mejores

Nuestras listas de imprescindibles son la mejor ayuda para escoger vuestra próxima compra para vuestra consola: tenéis todos los juegos ordenados por consolas y géneros, con las notas que se llevaron en la revista, y recomendaciones para que os compréis los mejores de cada mes.

116 Periféricos

En estas páginas encontraréis todo tipo de aparatos que se pueden conectar a vuestra consola, de- de volantes, pistolas o mandos de control, hasta tarjetas de memoria o pantallas LCD portátiles, para que jugar os resulte aún más emocionante.

122 Trucos

Si por más que lo intentáis no descubrís la solución a ese puzzle que os tiene atascados, ni aparece por ningún lado la llave que abre la última puerta, en esta sección tenéis la solución a todos vuestros males. Pedid lo que sea, y nuestros expertos os "soplarán" todos los pasos a seguir.

142 Teléfono Rojo

Al mayor experto del mundo de las consolas no hay rumor que se le escape, ni noticia que no conozca, porque es un auténtico "empollón" de los videojuegos. Hablamos de Yen, el mito de las consolas, que lleva más de diez años respondiendo a vuestras cuestiones, y está dispuesto a acabar con todas vuestras dudas del mercado consolero.

150 Escaparate

El mundo de los videojuegos está complementado por todo tipo de productos, como libros, cómics, mangas, películas, discos de música, figuras y otros productos de merchandising. Si queréis estar al día, esta sección os resultará muy útil.

TODOS LOS JUEGOS


Por fin un juego que satisface a todos
Imagina un juego que lo tiene todo... Explora, dispara, conduce y vuela a través de mundos alienígenas para derrotar al mal y encontrar la libertad.
Haven: Call of the King: posiblemente la mejor aventura que vivirás en tu habitación este año.


PlayStation 2
HAVEN
CALL OF THE KING
MIDWAY
Traveller's Tales
PlayStation®2
MIDWAY
Virgin PLAY
www.Virgin PLAY.es
Haven: Call of the King (c) 2002 Midway Home Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. MIDWAY y el logo de Midway son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso.
Haven: Call of the King es una mraca registrada de Midway Home Entertainment Inc. Desarrollado por Traveller's Tales, Ltd. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd.
"PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

PARTICIPA Y PODRÁS GANAR JUGOSOS PREMIOS

¡¡ELIGE A LOS MEJORES DEL AÑO 2002!!

Como todos los años, ha llegado el momento de que vosotros decidáis cuáles han sido los juegos, compañías y consolas más destacados de este 2002 que se nos va. Podéis mandarnos vuestra selección a través de móvil o por correo.

Estos son los premios que sorteamos:



PLAYSTATION 2 + SISTEMA DE ALTAVOCES CREATIVE INSPIRE 2.1
Regalo valorado en 300€ c/u



XBOX + CONTROLLER EXTRA + MANDO DVD + PACK DE 5 JUEGOS
(Halo, Project Gotham, Splinter Cell, Blinx y FIFA 2003)
Regalo Valorado en 700€



SUPERMARIO SUNSHINE PACK
(Consola GameCube + Super Mario Sunshine + Tarjeta de memoria)
+ ETERNAL DARKNESS + STARFOX ADVENTURES
Regalo valorado en 380€



GAME BOY ADVANCE + SUPER MARIO WORLD + YOSHI'S ISLAND + METROID FUSION
Regalo valorado en 230€



JUEGOS NINTENDO: SUPER MARIO SUNSHINE + ETERNAL DARKNESS + STARFOX ADVENTURES
Regalo valorado en 180€



JUEGOS NINTENDO 2: SUPER MARIO SUNSHINE + YOSHI'S ISLAND + METROID FUSION
Regalo valorado en 160€

DE 2002



ESTOS SON LOS CANDIDATOS

PLAYSTATION 2

BURNOUT 2

Emocionantes carreras arcade por recorridos con tráfico real, en un juego arcade en el que prima el espectáculo por encima del realismo.

COLIN MCRAE 3

Un simulador de rallies de corte realista que nos permite competir, por tramos llenos de obstáculos, con los mismos coches que corren el mundial.

COMMANDOS 2

Acción y estrategia a partes iguales en la II Guerra Mundial. El objetivo: pasar desapercibidos, utilizando las distintas habilidades de nuestros soldados.

FIFA 2003

Imaginad lo que sería jugar al fútbol con los equipos más importantes del mundo y un control asequible para todos los jugadores. Imaginad FIFA 2003.

FINAL FANTASY X

En esta larguísima aventura, nuestra misión consiste en derrotar a un ser malvado mientras exploramos un mundo enorme y peleamos por turnos.

GTA VICE CITY

En el papel de un matón de los años 80, podemos recorrer una enorme ciudad en 3D con total libertad para liarnos a tiros, robar vehículos o comprar edificios.

HAVEN

Además de un juego de plataformas, Haven nos ofrece un montón de fases de diferentes géneros, como carreras, vuelo o disparos, y un gran argumento.

KINGDOM HEARTS

Los personajes de la Disney serán nuestros mejores aliados para completar este fantástico juego de rol, en el que los combates son en tiempo real.

MEDAL OF HONOR F.

Con este "shooter" en primera persona se pueden revivir las batallas más alucinantes de la Segunda Guerra Mundial como en una película de Spielberg.

METAL GEAR 2

Manejando a un agente secreto, debemos infiltrarnos en una base enemiga para destruir el arma definitiva. Por suerte, tenemos muchos gadgets y habilidades.

PRO EVOLUTION 2

Este simulador de fútbol sacrifica algunos detalles, como los nombres reales de los jugadores, en favor de un control completo y muy intuitivo.

TEKKEN 4

La última entrega de esta saga de lucha cuenta con gráficos mejorados, nuevos personajes y escenarios que se destrozan con nuestros golpes.

THE GETAWAY

La ciudad de Londres está recreada al milímetro en esta aventura que combina fases de conducción con otras de disparo e infiltración.

TIME SPLITTERS 2

Este título de disparos en primera persona tiene un modo historia en el que viajamos a través del tiempo y múltiples modos para 4 jugadores.

VIRTUA TENNIS 2K2

Puede que no sean muy reales, pero es difícil encontrar partidos de tenis con un control tan absorbente como los que aparecen en este juego de Sega.

GAMECUBE

ETERNAL DARKNESS

Para que se os quite el miedo a las clases de historia, en esta aventura de terror tenemos que manejar a diferentes personajes en épocas distintas.

FIFA 2003

En este juego de fútbol los jugadores se mueven igual que Roberto Carlos y los comentaristas son los mismos de la SER ¿Se pueden poner más detalles?

MEDAL OF HONOR F.

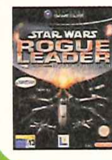
Además de una ambientación que parece sacada de "Salvar al Soldado Ryan" este "shooter" cuenta con un modo para 4 jugadores a pantalla partida.

PIKMIN

En este juego de estrategia, en lugar de soldados tenemos que manejar a una raza de marcianos que parecen plantas. Eso sí, cada "bicho" tiene su especialidad.

RESIDENT EVIL

Si los zombis que aparecen en esta aventura de terror no os hacen temblar de miedo, seguro que sus puzzles o su inquietante argumento lo logran.

SW ROGUE LEADER

Por fin podemos montar en cualquiera de las naves que aparecen en "Star Wars" y participar en las batallas espaciales de la primera trilogía.

STARFOX ADVEN.

Para resolver esta aventura, tenemos que visitar un planeta habitado por dinosaurios manejando a uno de los personajes estrella de Nintendo.

S. MARIO SUNSHINE

Mario Bros le da una vuelta de tuerca a las plataformas y, entre salto y salto, se dedica a limpiar unas manchas de pintura que han invadido Isla Delfino. ¡Agua va!

S. SMASH BROS M.

Además de los combates, este juego de lucha protagonizado por los personajes más populares de Nintendo, cuenta con muchas fases extra.

TIME SPLITTERS 2

Para acabar con un ejército de zombis, tenemos que agarrar nuestras armas más potentes y meternos en este "shooter" lleno de modos de juego ocultos.

XBOX

COLIN MCRAE 3

Un simulador de carreras de rallies que cuenta con todas las licencias oficiales, un control de corte muy realista y la supervisión de Colin McRae en persona.

COMMANDOS 2

Controláis a un escuadro de seis soldados -y un perro- que deben utilizar sus fuerzas y habilidades para combatir a los nazis en plena II Guerra Mundial.

FIFA 2003

La última entrega del aclamado simulador de fútbol de EA, con todas las licencias oficiales, loa equipos actualizados, y los comentarios de Paco Glez. y Manolo Lama.

HALO

Uno de los primeros y más famosos juegos de disparos en primera persona del catálogo de Xbox, en el que debéis salvar a un planeta de unos alienígenas.

MEDAL OF HONOR F.

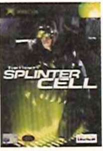
La II Guerra Mundial sirve de ambientación para este shoot'em up subjetivo, en el que la inteligencia es tan importante como la puntería para cumplir las misiones.

NBA LIVE 2003

El espectáculo de la NBA se plasma con total realismo en la última edición de esta saga de EA Sports, que cuenta con las plantillas reales... y claro, Pau Gasol.

PROJECT GOTHAM

Un juego de carreras que pone a vuestra entera disposición un extenso garaje de vehículos reales, con un sistema de control que premiará la buena conducción.

SPLINTER CELL

Sam Fisher es un agente secreto que debe infiltrarse en un complejo dominado por terroristas rusos, usando todo tipo de acciones de espionaje para no ser visto.

THE THING

La famosa película de los años 80 vuelve a la vida con esta terrorífica aventura de acción en tercera persona, en la que os ayudaréis de un equipo de combate.

TIMESPLITTERS 2

Un nuevo shoot'em up subjetivo con múltiples viajes en el tiempo, en el que sobresalen por encima de todo sus adictivos modos para cuatro jugadores.

LOS MEJORES DE 2002

GAME BOY ADVANCE

GOLDEN SUN

Este juego de rol da comienzo cuando unas piedras son robadas, y tenéis que explorar un vasto mundo repleto de personajes, algunas sorpresas y muchos combates por turnos.

HARRY POTTER

El aprendiz de mago más famoso de todos los tiempos se da un paseo por GameBoy A en un juego de plataformas en el que saltaréis, volaréis, y jugaréis partidas de Quidditch.

LAS DOS TORRES

Frodo y compañía tienen que destruir el Anillo Único también en la portátil, y lo hacen a lo largo de una aventura donde los hechizos son los que acaban con los enemigos.

METROID FUSION

Uno de los juegos de acción más famosos de la época de Super Nintendo vuelve a la vida en un juego de acción que mantiene intactas todas sus señas de identidad.

STREET FIGHTER AU.

El juego de lucha del mismo nombre que salió en DC y PS ha sido reconvertido, manteniendo casi todas las opciones originales intactas, y una gran jugabilidad.

SUPER MARIO ADV. 2

Nintendo reedita aquí uno de sus mayores éxitos plataformeros de todos los tiempos, «Super Mario World», con sus más de 100 niveles y toda la diversión de siempre.

TOMB RAIDER P.
La arqueóloga más guapa de la historia se da un paseo por un nuevo mundo de plataformas, puzzles y laberintos, usando todas las habilidades de que dispone.

V-RALLY 3

Un simulador que recrea fielmente el mundo de los rallies gracias a unos coches poligonales muy bien construidos, con licencias reales, y un control realista y muy bien ajustado.

WARIO LAND 4

El mayor enemigo de Mario vuelve a la carga, más inmortal que nunca, en un plataformas de impecable factura técnica y enorme jugabilidad, muy en la línea de Nintendo.

YOSHI'S ISLAND

La última reedición de los juegos de Mario de SNES también está en la portátil de Nintendo, con Yoshi a la cabeza de este plataformas en dos dimensiones.

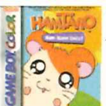
GAME BOY COLOR

DAVID BECKHAM S.

Los juegos de fútbol para GBC no son muy comunes, pero éste destaca por sus buenas cualidades técnicas, y sobre todo por contar con el mismísimo Beckham como protagonista.

DRAGON BALL Z

No, no se trata del típico juego de lucha con Goku, Vegeta, Picolo y compañía, sino de un curioso juego de rol en el que se pelea por medio de turnos utilizando diversas cartas.

HAMTARO

Si os gustan los juegos de mascotas, este juego os ofrece la posibilidad de llevar un pequeño hamster a través de un extenso mundo lleno de puzzles. Una nueva versión de Pokémon.

HARRY POTTER

Aquí el jugador utiliza todos los poderes mágicos para llegar al final de este plataformas cuyo protagonista es el héroe de todos los aprendices de mago del mundo.

MONSTRUOS S.A.

Resulta que asustar a los niños es más útil de lo que parece, pero más útil todavía es saltar de plataforma en plataforma en este divertido juego de... eso, plataformas.

PSONE

CAPCOM VS SNK 2002

Los juegos de lucha no tienen que ser en 3D para resultar muy divertidos, como demuestra este juego en 2D que cuenta con mucha jugabilidad, y muchos luchadores.

DELTA FORCE

Un juego de acción en tercera persona en el que encarnáis a un soldado de élite en una misión en pleno desierto, que cuenta con un gran arsenal y muchas habilidades.

FINAL FANTASY ANT.

Este juego contiene las reediciones de las entregas cuarta y quinta de la famosa saga «Final Fantasy», con gráficos de 16 bits pero un sistema de juego muy bueno.

FINAL FANTASY VI

Las reediciones de la saga «Final Fantasy» continúan con la sexta parte de este mítico juego de rol, con vídeos FMV totalmente nuevos y un gran e interesante argumento.

HARRY POTTER

Todo el mundo de la segunda película de Harry Potter ha sido recreado para la ocasión, dando como resultado un juego de plataformas la mar de completito.

COMPAÑÍAS

ACCLAIM

Este año las grandes apuestas de esta compañía han sido todas las versiones de «Turok» y el peculiar y polémico «BMX XXX»

ACTIVISION
Además de la versión jugable de la película «Spiderman», la cuarta entrega de la saga de patinaje de «Tony Hawk» ha sido el baluarte de Activision.

CAPCOM

Como no podía ser de otra forma, el genial «Resident Evil» en su reedición para GameCube se convirtió en el estandarte del 2003.

CODEMASTERS

El gran juego de los ingleses ha sido sin duda «Colin McRae 3.0», pero también han tenido a «Prisoner of War» o«Pro Race Driver».

EIDOS
Al final no llegó «Tomb Raider», pero sacaron bombazos como «Time Splitters 2», «Hitman 2» y «Blood Omen 2». unos expertos en secuelas, vamos.

ELECTRONIC ARTS

Apuntad: «El Señor de los Anillos», «Harry Potter», «Medal of Honor» y, por supuesto, las nuevas versiones de «FIFA», «NBA» y «007».

INFOGRAMES

Dos juegos de coches muy diferentes han salido este año de sus oficinas: «Stuntman» y «V-Rally 3», además de los nuevos «Dragon Ball»

KONAMI
Ya sabéis que la segunda entrega de «Metal Gear» ha sido el buque insignia de Konami, pero no hay que olvidar a «Pro Evolution 2».

MICROSOFT
También esta compañía tiene en su haber el lanzamiento de una consola, y además juegos como «Halo» y «Project Gotham»

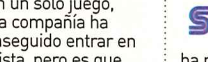
NAMCO
Llego en septiembre, pero mereció la pena: «Tekken 4» se convirtió en uno de los mejores juegos del año y en un estandarte de la lucha.

NINTENDO
Además de lanzar una nueva consola, Nintendo ha puesto en el mercado joyas como «Mario Sunshine», «Starfox» o «Eternal Darkness»

PYRO STUDIOS

La única compañía española de esta lista pone sobre la mesa un juego de estrategia sensacional: «Commandos 2»

ROCKSTAR GAMES


Con un solo juego, esta compañía ha conseguido entrar en la lista, pero es que ese juego es nada menos que «GTA Vice City».

SEGA

Desde que abandonó el hardware, Sega no ha parado de lanzar juegos para todas las consolas: «Virtua Fighter 4», «Virtua Tennis 2», «Sonic»...

SONY
Además de colocar a su consola en lo más alto, lanzó juegos como «The Getaway», «GT Concept». «Ratchet & Clank» o «WRC III Extreme».

SQUARESOFT
El reciente «Kingdom Hearts» se unió a todos los «Final Fantasy» de este año, el «X» para PS2, y las reediciones para PSOne.

TECMO
Trabajando en exclusiva para Xbox, Tecmo nos obsequió con una nueva entrega de su saga de lucha «Dead or Alive» que llegó con la consola.

UBI SOFT

Casi a final de año, Ubi se destapó con «Splinter Cell» y otros juegos como «Morrowind», «Ghost Recon» y el «Tomb Raider» de GBA.

VIRGIN

La gran apuesta de Virgin también ha llegado a última hora, pero su calidad está fuera de toda duda: «Haven: The Call of King»

VIVENDI UNIVERSAL
La versión literaria de «El Señor de los Anillos» se ha convertido en el mejor reclamo de esta compañía, junto con «Die Hard Vendetta».

Los mejores de 2002

Elige un candidato de cada categoría y envíanos tu elección por móvil o por correo para participar en el sorteo de los premios.

1. PLAYSTATION 2
- A Burnout 2
- B Colin McRae 3.0
- C Commandos 2
- D FIFA 2003
- E Final Fantasy X
- F Grand Theft Auto Vice City
- G Haven
- H Kingdom Hearts
- I Medal of Honor Frontline
- J Metal Gear Solid 2
- K Pro Evolution 2
- L Tekken 4
- M The Getaway
- N TimeSplitters 2
- O Virtua Tennis 2K2

2. GAMECUBE
- A Eternal Darkness
- B FIFA 2003
- C Medal of Honor Frontline
- D Pikmin
- E Resident Evil
- F Star Wars Rogue Leader
- G StarFox Adventures
- H Super Mario Sunshine
- I Super Smash Bros Melee
- J TimeSplitters 2

3. XBOX
- A Colin McRae 3.0
- B Commandos 2
- C FIFA 2003
- D Halo
- E Medal of Honor Frontline
- F NBA Live 2003
- G Project Gotham
- H Splinter Cell
- I The Thing
- J TimeSplitters 2

4. GB ADVANCE
- A Golden Sun
- B Harry Potter y la Cámara Secreta
- C Las Dos torres
- D Metroid Fusion
- E Street Fighter Alpha Upper
- F Super Mario Advance 2
- G Tomb Raider Prophecy
- H V-Rally 3
- I Wario Land 4
- J Yoshi´s Island

5. GAME BOY COLOR
- A David Beckham Soccer
- B Dragon Ball Z
- C Hamtaro
- D Harry Potter y la Cámara Secreta
- E Monstruos S.A.

6. PLAYSTATION
- A Capcom vs. SNK 2000 Pro
- B Delta Force
- C Final Fantasy Antology
- D Final Fantasy VI
- E Harry Potter y la Cámara Secreta

7. COMPAÑIAS
- A Acclaim
- B Activision
- C Capcom
- D Codemasters
- E Eidos
- F Electronic Arts
- G Infogrames
- H Konami
- I Microsoft
- J Namco
- K Nintendo
- L Pyro Studios
- M Rockstar Games
- N Sega
- O Sony
- P Square
- Q Tecmo
- R Ubi Soft
- S Virgin
- T Vivendi Universal

8. MEJOR CONSOLA
- A PlayStation 2
- B GameCube
- C Xbox
- D Game Boy Advance
- E Game Boy Color
- F PSOne

9. MEJOR JUEGO ABSOLUTO
Que debéis elegir entre los mejores juegos de cada consola.

BASES DEL CONCURSO
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Enero de 2003.

¡¡PARTICIPA POR CORREO O POR MÓVIL!

HOBBY CONSOLAS **Los mejores de 2002**

Datos Personales
Nombre .... Apellidos ....
Domicilio .... Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Fecha de nacimiento .... Teléfono ....

Dos formas de participar
1) Sólo tienes que escribir la letra correspondiente a tu elección en cada casilla de las respectivas categorías, recortar el cupón y enviárnoslo indicando en una esquina del sobre LOS MEJORES DE 2002.
2) si lo prefieres, puedes enviarnos un SMS al número **5300** con el siguiente mensaje: **hc136mejores** seguido de la combinación correspondiente.

NOTA IMPORTANTE: La casilla número 9 corresponde al mejor juego absoluto del año, y por tanto tienes que colocar el número correspondiente a la consola a la que pertenece, seguido de la letra que indique el juego elegido.



"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

LA LISTA DE REYES DE HOBBY CONSOLAS

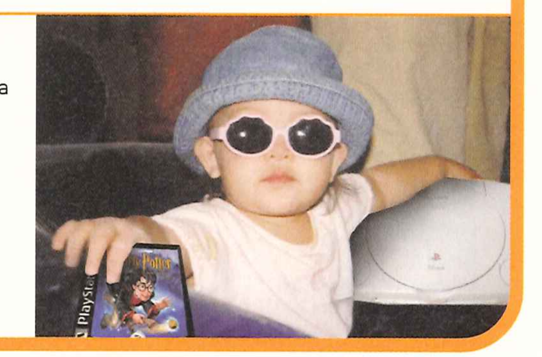
¿Qué regalarle a...

Ya sabemos que entre padres, hermanos, novias, colegas y demás, no tenéis ni idea de qué regalar en Reyes. Menos mal que, como siempre, en la redacción nos hemos calentado la sesera por vosotros, y aquí tenéis los "packs" perfectos para cada caso.



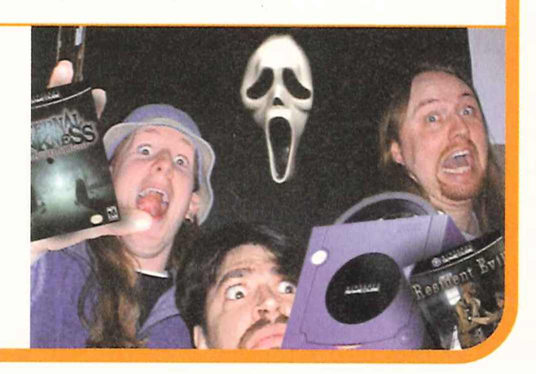
TU HERMANITA

Ya es hora de que la pequeña de la casa empiece a darle caña a los videojuegos. Para empezar, no estaría mal darle la sorpresa con una **PSone y el último juego de Harry Potter**. Ya veréis como así en pocos meses podéis jugar con ella al «FIFA».



TUS COLEGAS

Después de echar unas partidas a **«Resident Evil» y «Eternal Darkness» en su flamante GameCube**, seguro que no vuelven a vacilaros con lo valientes que son. ¿Se os ocurre un regalo mejor para los "fantasmas" de vuestros amigos?

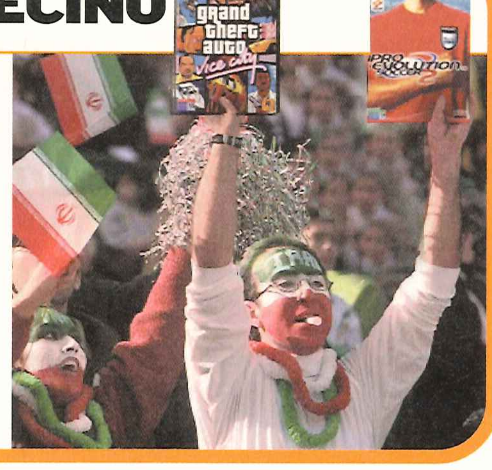




TU VECINO

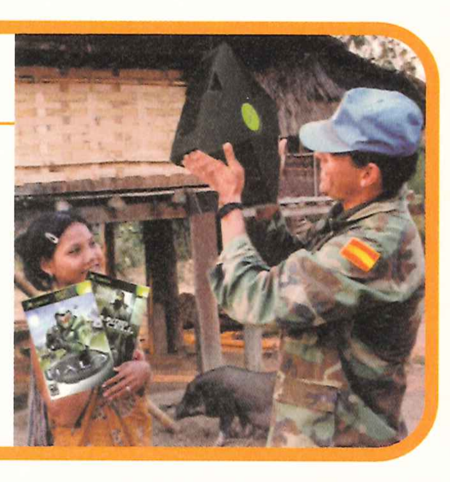


El "forofo" que vive en el tercero va a quedar encantado si le regaláis un **par de juegos para su PS2.** Con **«Pro Evolution Soccer»** podrá revivir los mejores partidos de la liga, y además, cada vez que pierda su equipo, se puede dedicar a hacer el vándalo con **«GTA Vice City»** sin darle la brasa a todo el vecindario. ¡Genial!



TU TÍO

¿Qué tal si, en lugar de tragaros sus historias de la mili una y otra vez, le regaláis a vuestro tío **una Xbox con «Halo» y «Splinter Cell»**? Podéis apostar a que, con estos dos juegos de ambientación militar, se acabarán las "batallitas" que os contaba a la hora del café. La gorra es opcional, pero... ¿a que queda la mar de chula?





TU AMIGA

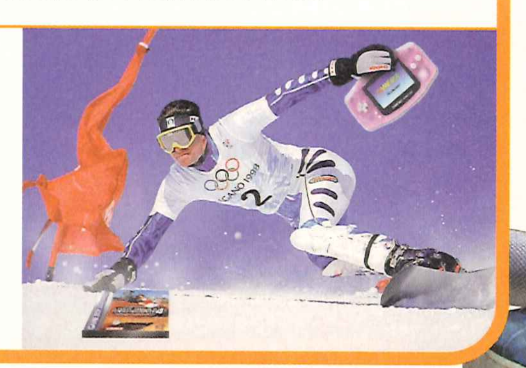
También tenemos regalos para esas petardas que no paran de "filosofar" con Operación Triunfo. A nosotros se nos ha ocurrido que con **la alfombrilla de baile, el juego de Britney Spears y la banda sonora completa de «GTA Vice City»** van a quedar muy contentas... ¡y os dejarán en paz!





TU COMPAÑERO

Seguro que en clase también hay algún "pijo" que se queda sin jugar porque sus padres se lo llevan a esquiar durante el invierno. Pues regaladle **una GBA con la 4ª entrega de «Tony Hawk»**, y ya no podrá quejarse de que no disfruta del mejor deporte.







SUBEN

▲ **MATRIX,** que por fin ha dado la cara y nos ha demostrado la calidad que tendrán sus juegos.

▲ **SPLINTER CELL,** que se ha confirmado como uno de las mejores aventuras de este año.



▲ **FINAL FANTASY,** la saga rolera más famosa de la historia, que lejos de quedarse obsoleta, sigue en pleno apogeo.

▲ **MORTAL KOMBAT.** Cuando parecía que esta saga de lucha se había quedado desfasada, Midway promete dejarnos a todos alucinados con su salto a los 128 bits.

▼ **LA CAÍDA DE LANZAMIENTOS,** que tras la campaña de fin de año han descendido en cuanto a número, aunque no en cuanto a calidad.



▼ **DRAGON BALL,** después de esperar como locos el regreso de Son Goku, resulta que es prácticamente igual que un juego de Super NES.

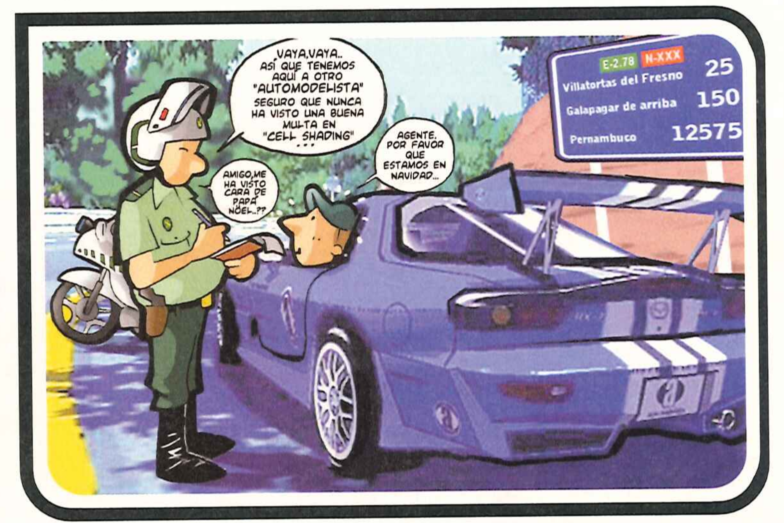
▼ **LA CENSURA,** ya que en Honduras se han prohibido los juegos violentos. ¿Dónde está la libertad de elección?

▼ **LAS VERSIONES** de películas que no se parecen en nada al film original, como «Minority Report» o el juego de «El Rey Escorpión».



BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

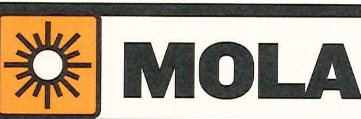
TU NOVIA

BMX XXX Nada mejor que predicar con el ejemplo. Seguro que después de echar unas cuantas partidas con este sugerente juego de Acclaim, conseguimos que nuestra "churri" se convierta en una verdadera experta... haciendo piruetas con la bicicleta. ¿Qué os pensabais?

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com



MOLA



Que en la serie CSI usen una Dreamcast para jugar entre muerto y muerto.

A ver si entre partida y partida descubren la verdadera causa de que Sega la abandonara...

Que el hijo de mi prima se compre la Hobby y yo se la pida para ahorrarme la pasta.

Qué listo, ¡a ver si tenemos que ir a defender al hijo de tu prima! ¡Abusón, mal primo!

El diseño de Hobby, que deja a todas las demás revistas a la altura del betún.

Pero betún del barato, de ése que chorrea por los zapatos.

El regalo del mes pasado, aunque lo suyo habría sido regalar un reproductor DVD para poder verlo.

Sí claro, y una casa, por si acaso no tenéis espacio para meter el reproductor, ¿no?

Que los Nintenderos no van a poder ver en su consola el DVD de GC del mes pasado, y los que tenemos PS2 o Xbox sí que podremos. ¡Ja ja ja!

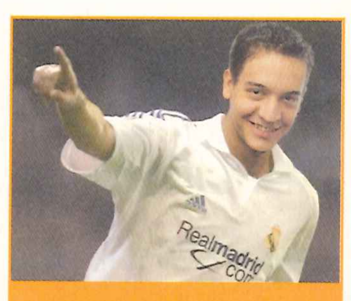
Ya, bueno... Tú tienes los vídeos... y ellos los juegos.

El anuncio de TV de «Kingdom Hearts».

Y el de «WRC II», y el de «FIFA 2003», y... ¿ése de los bikinis?

El aire sexy que le han dado a la nueva Yuna. Atrás queda la vida de invocadora repipi de «Final Fantasy X».

¡Ahora habrá que provocar a los eones, no invocarlos!



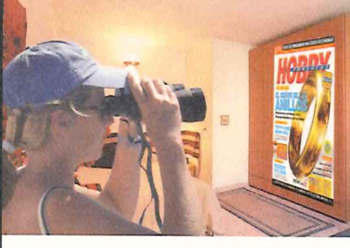
Que Roberto Ajenjo se parece a Raúl, del Real Madrid. Como jugando al fútbol sea igual que él... Me estoy refiriendo al «FIFA 2003», claro.

Pues vas listo, porque este chico no es capaz de meter un solo gol ni aunque le pusieran delante el Arco del Triunfo... ¡y sin portero!

La avalancha navideña de juegos para las consolas.

¡Mira, una aportación nueva!

NO MOLA



Que no veo la tabla de puntuaciones de los juegos. ¡La letra es microscópica!

Serás tú, que seguro que te pones muy lejos para leerla...

Que mi ciudad casi parezca Raccoon City, porque van como zombis. ¡Dan miedo!

¿Quieres decir que arrastran los pies y hacen ruidos raros? ¡Eso pasa en todas partes!

Que os riáis del pobre Raiden. ¡Cualquiera de las lectoras de Hobby Consolas lo querría como novio!

Pues sí, sería el novio ideal: iríais juntos de compras, a la manicura, y esas cosas.

Que no haya redactoras en la revista.

Chaval, que sepas que nuestro equipo de maquetación son tres auténticos "bombones".

Que llevo sin dormir varias semanas, preguntándome de dónde viene, y a dónde va, el árbitro de «Pro Evolution» cuando saca una tarjeta.

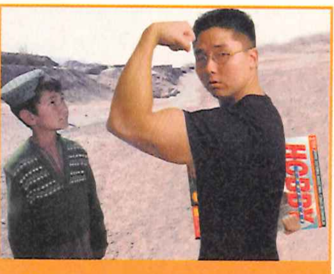
Seguro que está jugando al «Pro» también, y después de la tarjeta sigue con la partida.

Que a los programadores les ha dado por no traducir al castellano los juegos buenos, y sí los juegos malos.

Será que los buenos les han dejado sin palabras.

Que no regaléis un póster doble con las imágenes publicitarias de «Auto Modellista» y «BMX XXX».

¿Y no preferirías uno de los «Pikmin», todos juntitos?



Que todos los meses me compre vuestra revista, y el abusón del primo de mi madre siempre me la pida y la lea gratis. ¡Qué cara!

Oye, a mí esto me suena de algo... No serás tú la pobre víctima del listillo ése del segundo "Mola", ¿no?

Ver vuestros "caretos" en todos los números de Hobby.

Gracias por tus ánimos, majo.

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Qué os ha parecido el DVD de GC de regalo?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Está muy bien, porque es larguísimo, y lo mejor de todo es que está traducido y doblado al castellano. Viene muy currado y lleno de juegos, pero el próximo mes regalarnos uno de PlayStation 2, ¿vale? **(Alejandro Ruiz)**

■ Me ha parecido brillante. He encontrado los bombazos presentes y futuros para GameCube. Espero que dentro de pocos meses nos regaléis otro DVD igual, pero con juegos de PlayStation 2 y Xbox. **(Sergio Casado Suárez)**

■ Me ha parecido una excelente iniciativa por parte de Nintendo, un buen ejemplo que tendrían que seguir todas

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »



LOS QUE SE PELEAN SE DESEAN...

Para una vez que dejamos a nuestro redactor jefe cenar a solas con Lara Croft, acaban peleándose. Parece que todo comenzó con quién iba a encargarse de pagar la cuenta, lo uno llevó a lo otro... y al final llegaron a las manos (no penséis mal). Eso sí, él insistió en que no se viese el detalle de la silla, por aquéllo de la altura...

Lo que dice la prensa...

El Mundo, Suplemento Ariadn@, 8 de diciembre

"Más que el juego que va a acabar con ‹MGS2›, ‹Splinter Cell› es el juego-disculpa para intentar el enésimo lanzamiento definitivo de la consola de Microsoft. Pero la maniobra es acertada [...]"

HC: Pues sí, con juegazos como ése, Xbox tiene muchas probabilidades de despegar de verdad en el mercado.

El Mundo, Suplemento Ariadn@, 17 de noviembre

"En ‹Las Dos Torres› hasta hay vídeos del film que a través de un fundido metamorfosean a los actores de carne y hueso en modelos poligonales."

HC: Vale, el hecho es cierto en sí, pero vaya forma más rebuscada que tienen de explicarlo, ¿no creéis?

LA POLÉMICA DEL MES

¿Es mejor Splinter Cell que MGS?

A todos nos ha gustado la nueva aventura de espionaje para Xbox, pero... ¿habrá superado al "padre" del género?

Splinter



Ricardo Del Olmo
Colaborador de Hobby Consolas

Fisher ha pisado a la "serpiente"

Debo reconocer que «Metal Gear Solid 2» es un gran juego... ¡¡de hace un año!! Por Dios, Roberto, renovarse o morir, vuelve a jugar a «MGS 2» y fíjate en las texturas planas, en los efectos de luces cutres y en el diseño del soldado (lo digo en singular porque solo hay UNO). Y sí, claro, el argumento de «MGS 2» es tan bueno como pueda serlo un culebrón sudamericano. Vamos, que a Kojima le debió sentar mal el sushi cuando lo estaba escribiendo. Sin duda alguna ha llegado el momento de que «Splinter Cell» tome el testigo de "la mejor aventura" porque cualidades no le faltan: un apartado gráfico absolutamente realista, un montón de gadgets y más movimientos de los que Snake jamas llegará a soñar.

La idea de «Metal» es idéntica a la de su predecesor, mientras que «Splinter Cell» se ha desarrollado partiendo de cero, y supera en diversión al juego de Kojima.

MGS 2



Roberto Ajenjo
Redactor de Hobby Consolas

NO a los meros imitadores

Mira Richi, no sé si tienes mala memoria o es que no los has jugado a fondo, pero «Splinter Cell» no tiene nada que hacer contra «MGS 2». En lugar de dejar que los efectos de luz te cieguen, deberías darte cuenta de que las partes más intensas del juego (la plataforma petrolífera y la infiltración bajo la lluvia sin ir más lejos) son una imitación del juego de Konami. Por no hablar de los enemigos... ¿Que no recuerdas cómo se llaman? Normal, porque no tienen carisma. Aunque a lo mejor prefieres que hablemos del apartado visual, y de los efectos de agua, las animaciones faciales o los modelos de los enemigos que, ni dos años después, han sido superados. Ni por «Splinter Cell», ni por ningún otro juego.

No es que «Splinter Cell» sea un juego malo, lo que pasa es que en ningún momento consigue transmitir la sensación de "vivir la aventura" como la obra maestra de Kojima.

Y tú ¿qué opinas?

las compañías, aunque tengamos que pagar un poco más de dinero. Lo único que no me ha gustado es que se han incluido varios vídeos sin imágenes reales del juego.
(Sergio Esparcia García)

■ A mí me ha parecido una idea genial el regalo del DVD de GameCube, y pienso que deberíais seguir regalando más de esos, pero de ferias como el E3, ECTS y Tokyo Game Show. Además, estaría muy bien que trajeran vídeos e información de los mejores juegos de cada consola, porque la capacidad de un DVD da para muchos datos.
(F. Manuel López Malagón)

■ Me gustó bastante pero, ¿qué ocurre con los usuarios de PlayStation 2 y Xbox? Tal y como yo lo veo, sólo lo hicisteis porque la campaña de marketing de Nintendo España os ha sobornado para que hagáis publicidad de su consola en la revista. La verdad, espero estar equivocado.
(Jordi Jiménez Asensio)

EL MES QUE VIENE: ¿ES SPLINTER CELL MEJOR QUE METAL GEAR?

→ Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Samanta Gasco, José Muzas, Joaquín Astete, Tomi, Iván Vázquez, J.L. Vera, Hermes, Miguel Á. Glez., Rubén Quintas, Sergio Casado, JACHi, Ángel Sánchez, Josep Tugores, Saggi, Alfredo Lusa y un e-mail.


EX-MUJER
Todo el mundo necesita una banda sonora. Grábala.
Con el nuevo Siemens C55 tu ex mujer podrá sonar como un vampiro, o como cualquier otra cosa. Porque, gracias a su grabadora incorporada y a su gran calidad de sonido, podrás grabar el sonido adecuado para cada persona y utilizarlo como melodía de llamada.
SIEMENS
0:20/2:45 min
Stop

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE

DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	GTA Vice City	(PS2)	-	1
2	FIFA 2003	(PS2)	-	1
3	Las Dos Torres	(PS2)	-	1
4	Pro Evolution Soccer 2	(PS2)	1	2
5	Colin McRae Rally 3.0	(PS2)	3	2
6	Kingdom Hearts	(PS2)	-	1
7	Devil May Cry (Platinum)	(PS2)	-	1
8	StarFox Adventures	(GC)	-	1
9	FIFA 2003	(PS)	-	1
10	FIFA 2003	(GC)	-	1



GTA Vice City
Parece que los peores modos también sirven para colocarse en la primera posición de nuestra lista de éxitos. Y si no, mirad de que manera Tom Vercetti "se sube al carro" de los juegos más vendidos... Sólo para mayores, ¿eh?



SPLINTER CELL
Un nuevo agente secreto se ha colado, sin ser visto, entre los juegos más vendidos de Xbox. Quedaos con este nombre: Sam Fisher. ¿Un nuevo Snake?

FIFA 2003
En lo más emocionante de la temporada, el juego de fútbol de Electronic Arts demuestra que la mejor simulación no está reñida con unos buenos gráficos. ¡Ya lo dice Roberto Carlos!

Por consolas

PS2
1 GTA Vice City
2 FIFA 2003
3 El Señor de los Anillos. Las Dos Torres
4 Pro Evolution Soccer 2
5 Colin McRae Rally 3.0

PSONE
1 FIFA 2003
2 Harry Potter y La Cámara Secreta
3 Pro Evolution Soccer 2
4 Metal G. Solid Band
5 Final Fantasy IX (Platinum)

XBOX
1 Splinter Cell
2 FIFA 2003
3 Colin McRae Rally 3.0
4 Blinx
5 El Señor de los Anillos. La Comunidad del A.

GB COLOR
1 Harry Potter y La Cámara Secreta
2 Wario Land 3 Color
3 Dragon Ball Z
4 S. Mario Bros. DX
5 The Legend of Zelda: Oracles of Ages

GB ADVANCE
1 El Señor de los Anillos. Las Dos Torres
2 Super Mario Advance 3: Yoshi´s Island
3 Metroid Fusion
4 Dragon Ball Z
5 Golden Sun

GAMECUBE
1 StarFox Adventures
2 FIFA 2003
3 Eternal Darkness
4 TimeSplitters 2
5 Super Mario Sunshine

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 26 Noviembre al 2 Diciembre — Datos cedidos por Games Chart

1 StarFox Adventures (GC)
2 Super Mario Advance 3: Yoshi's Island (GBA)
3 Prince of Tennis: Sweat & Tears (PSone)
4 Energy Airforce (PS2)
5 Shin Sangoku Musou 2 Mushoden (PS2)
6 Culdcept 2nd Expansion (PS2)
7 Sanji Digiworld SP (PS2)
8 Hack Vol. 2 Malignant Mutation (PS2)
9 Marvel Vs Capcom 2 (PS2)
10 Eternity: For Which You Hope (DC)

En EE.UU.

Del 26 Noviembre al 2 Diciembre — Datos cedidos por Magicbox

1 GTA Vice City (PS2)
2 Mortal Kombat: Deadly Alliance (PS2, XBOX, GC)
3 Splinter Cell (XBOX)
4 Metroid Prime (GC)
5 James Bond 007: Nightfire (PS2, XBOX, GC)
6 Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2, XBOX, GC)
7 WWE Smackdown! Shut Your Mouth (PS2)
8 Lord of the Rings: The Two Towers (PS2)
9 Harry Potter & the C. of Secrets (PS2, XBOX)
10 Madden NFL 2003 (PS2, XBOX, GC)

En Gran Bretaña

Del 26 Noviembre al 2 Diciembre — Datos cedidos por Games Chart

1 GTA Vice City (PS2)
2 Harry Potter & the C. of Secrets (TODAS)
3 FIFA 2003 (PS2)
4 Lord of The Rings - The Two Towers (PS2)
5 WWE Smackdown! Shut Your Mouth (PS2)
6 Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2)
7 Colin McRae Rally 3.0 (XBOX)
8 Dancing Stage Party Edition (PS2)
9 Pro Evolution Soccer 2 (PS2)
10 StarFox Adventures (GC)



STARFOX ADVENTURES
A estos "japos" no hay quien les entienda, lo mismo se divierten con un gran guerrero, que con un zorro rodeado de dinosaurios. ¡Todo sea por salvar el mundo!



GTA VICE CITY
La ciudad de Miami está llena de delincuentes... y no nos referimos a los americanos que se han comprado la esperada secuela de este polémico juego de Rockstar.



HARRY POTTER CHAMBER OF SECRETS
Cómo se nota que el bueno de Harry estudia en Inglaterra. Allí no le ha hecho falta subirse a su escoba para ser el número uno de la lista.

La cifra

1.000.000 DE UNIDADES DE «PRO EVOLUTION SOCCER 2» SE HAN VENDIDO HASTA EL MOMENTO EN EUROPA.

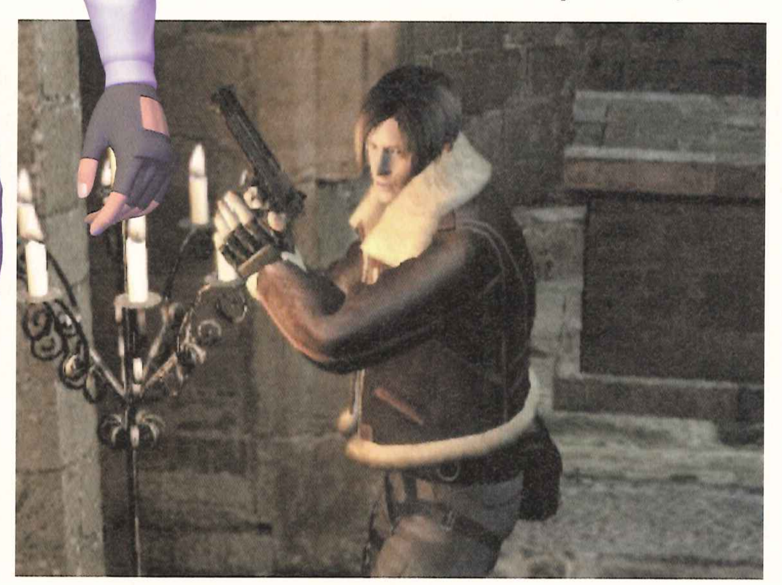

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18


es.playstation.com

PRESENTACIÓN DE JUEGOS -GAMECUBE

La fiesta perfecta: música, chicas y... juegos de Capcom

Hace unos días, Capcom organizó una fiesta en Japón en la que presentó todos los juegos que está desarrollando para GameCube. Por supuesto, nosotros no faltamos a la cita.



«RESIDENT EVIL 4» Todos los escenarios del juego serán en 3D y, como veis, la imagen de Leon cambiará bastante respecto a la que lucía en la 2ª parte.

LEON S. KENNEDY, al que vimos en «RE2», volverá a la acción en la cuarta entrega de «Resident Evil». Tendrá que ir de nuevo a Raccoon City para poner fin a los experimentos de Umbrella.

Estábamos nosotros tan tranquilitos en casa viendo una película, cuando nos enteramos que Capcom iba a organizar un evento en Japón, así que nos dimos una ducha, nos pusimos nuestras mejores galas y... bueno, llamamos a Kagotani, nuestro corresponsal allí, para decirle que se pasase. El acto en cuestión era en realidad un fiestorro organizado para presentar los cinco nuevos títulos que el grupo Production Studio 4, encabezado por Shinji Mikami, el creador de la saga «Resident Evil», está desarrollando para GameCube.

Total, que entre bocado y bocado, descubrimos los cinco "elegidos para la gloria". Se trata de «Resident Evil 4», que contará con escenarios 3D y estará protagonizado por Leon Kennedy; «Project Number 03», un juego en el que nos enfrentaremos a un ejército de mechas (y no las de la peluquería precisamente); «Dead Phoenix», una mezcla entre las batallas multitudinarias de «Dinasty Warriors» y la mecánica de

LANZAMIENTO-PS2

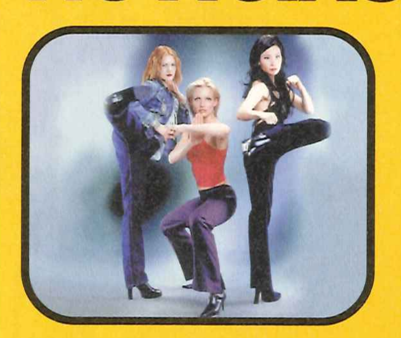
Rol por triplicado

«Wild Arms» se estrenará en la nueva generación.



Corría el año 1999 (¡éramos tan jóvenes!) cuando el primer capítulo de esta saga hizo su aparición en PSone. Y la verdad es que lo hizo por la puerta grande, pues se vendieron más de 130.000 copias sólo en Europa. Pues bien, en enero los jugones de PS2 podremos disfrutar de una tercera entrega que, aunque conservará la atractiva mezcla de rol y aventura de sus antecesoras, presentará interesantes novedades en el sistema de juego, que afectarán principalmente al manejo de las armas y a las nuevas técnicas de magia que podremos utilizar durante sus intensos combates.

NOTICIAS BREVES

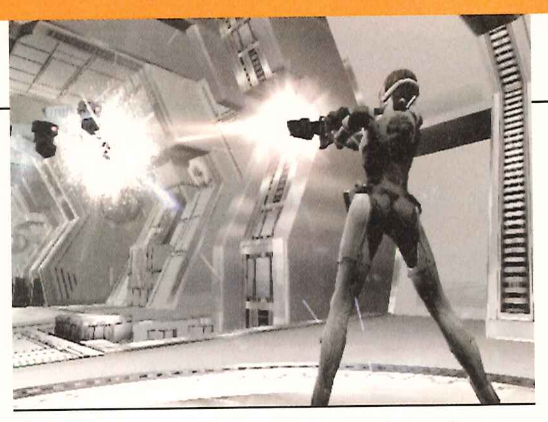


JUEGA CON LOS ÁNGELES DE CHARLIE

Ubi Soft y Sony Pictures han llegado a un acuerdo para desarrollar juegos basados en la serie y las películas de "Los Ángeles de Charlie" para todas las consolas. A ver si se les da mejor que con VIP, la serie de Pamela Anderson...

UNA COMPAÑÍA "DIESEL"

No hablamos de combustible, sino de Tigon, la compañía de videojuegos que acaba de poner en marcha Vin Diesel, el actor que ha arrasado en los cines con "xXx". Su primer título será un juego de acción al estilo «Grand Theft Auto».



«P.N.03» nos convertirá en una mercenaria que tiene que acabar con cientos de robots usando una pistola láser.

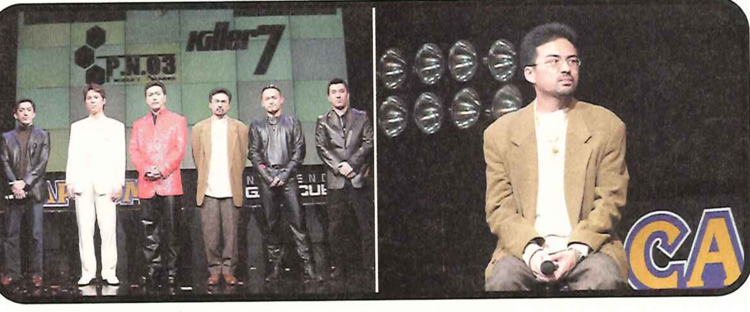


«KILLER 7» es uno de los juegos que más expectativas crearon, tanto por su argumento como por sus gráficos.



«DEAD PHOENIX» estará protagonizado por un guerrero alado. En palabras de sus creadores, nos ofrecerá una experiencia de vuelo absolutamente realista, además de horas y horas de acción sin límites.

«Panzer Dragoon»; y por último, «Killer 7» y «Viewtiful Joe», dos juegos para los que se está empleando la técnica de Cel Shading, esa que proporciona una estética de dibujos animados. Eso sí, mientras que «Viewtiful Joe» tendrá un aspecto bastante desenfadado y "comiquero", «Killer 7» contará con una estética más adulta, acorde con su argumento sobre asesinos psicópatas. El mes que viene los trataremos más a fondo.



! LOS MIEMBROS DEL PRODUCTION STUDIO 4 fueron los anfitriones del acto. Es uno de los equipos más jóvenes de Capcom, y la verdad es que se lo están currando a tope: ¡preparan 5 juegos para GC al mismo tiempo!

PONLE PATINES A GBA
Sega ha anunciado que va a lanzar en la portátil de Nintendo una versión de «Jet Set Radio», el original juego de "skaters graffiteros" que vimos en Dreamcast y Xbox. Saldrá a mediados de 2003.

GBA ARRASA EN VENTAS
Más de nueve millones de Game Boy Advance se han vendido en EEUU desde su lanzamiento. Eso convierte a la portátil de Nintendo en la consola con mejor ritmo de ventas de la historia.

MÁS CLÁSICOS DE SEGA
Sega va a reeditar en PS2 algunos de sus juegos más legendarios, como «Golden Axe» o «Space Harrier».

XBOX LIVE YA MARCHA
150.000 personas se han apuntado ya a "Xbox Live" en EEUU durante su primera semana de funcionamiento.

ANUNCIO-JAPÓN

¿Sale Mario en el Playboy?

¡Miyamoto confirma en el Playboy japonés que prepara otro «Mario»!



Los lectores de la edición japonesa de la revista Playboy se debieron quedar de piedra al encontrar en sus páginas, aparte de lo que todos estáis pensando, una entrevista con Miyamoto en la que reconoció abiertamente que está desarrollando «Mario 128» y «Pikmin 2». El texto dejaba entrever que el nuevo juego del fontanero será más revolucionario que el reciente «Mario Sunshine».

ANUNCIO-PS2

Un dragón que llegará volando

Por fin se han confirmado los rumores: «Dragon Quest VIII» va a salir este año en PS2.

Quizás esto de «Dragon Quest» os suene un poco a chino, y la verdad es que no vais muy desencaminados, porque esta saga de RPG no ha llegado nunca a tierras europeas, aunque es la más vendida en Japón (¿por qué creéis que lleva ocho entregas?). El caso es que todos los nipones estaban en vilo, ya que hasta ahora no se sabía para qué plataforma iba a salir la octava entrega del juego. Finalmente, será PS2 quien la reciba, y también se ha desvelado que utilizará la técnica "cel-shading", como podéis ver en la primera imagen que se ha publicado. Eso sí, el desarrollo seguirá la línea de las anteriores entregas, con combates por turnos y un argumento de los que llegan muy adentro. Y hablando de llegar, aún no se sabe si llegará algún día a España.

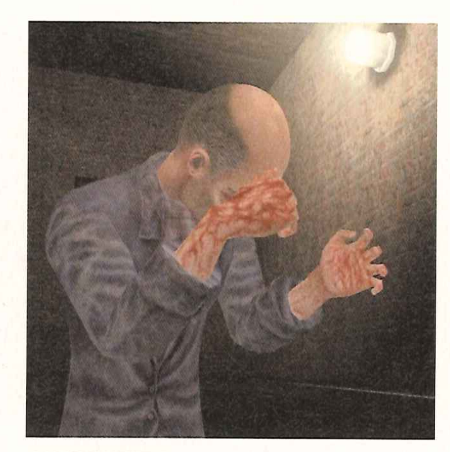


«DRAGON QUEST VIII» sorprenderá a sus seguidores con un moderno look de dibujos animados. ¡Viva el cel-shading!

EN DESARROLLO-PS2 Y XBOX

¡Qué horror, un juego con un nombre impronunciable!

La novela "La llamada de Cthulhu", de Lovecraft, servirá de base para varios juegos en 128 bits.

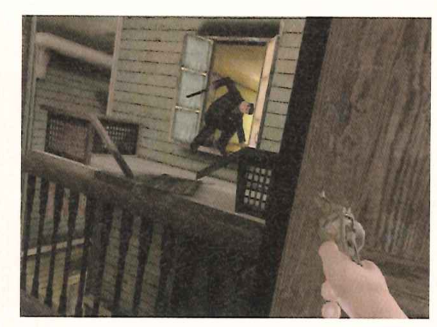


JACK WALTERS, el protagonista del juego, se enfrentará a todo tipo de seres demoniacos.

El impronunciable Cthulhu acerca sus tentáculos a vuestras consolas. El nombrecito de marras proviene del título de "La llamada de Cthulhu", una obra del autor de novelas de terror gótico H.P. Lovecraft que servirá como punto de partida para una serie de juegos de oscura ambientación. El primero se llamará «Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth», y aparecerá en Xbox a finales de 2003. Será una aventura en primera persona con tintes de rol y mucho terror. Su secuela llegará ya en 2004, y se llamará «Beyond the Mountains of Madness». PS2, por su parte, contará con una versión exclusiva: «Call of Cthulhu: Tainted Legacy». Más os vale ir practicando cómo se pronuncia el nombre, porque no tardará en hacerse famoso.



LA NOVELA servirá de base para crear el argumento de hasta tres aventuras de terror.



LOVECRAFT es un autor conocido por sus obras llenas de monstruos, magia y fantasía.

INTERNET ON LINE

Pronto, juegos en 3D para móviles

Las empresas Superscape y Cybiko Wireless (que no son españolas, precisamente), se han unido con un fin común: crear los primeros juegos para móviles en 3D, para lo cual están desarrollando un motor poligonal. Ya hay varias compañías, como THQ, Sega y Midway, que siguen sus progresos muy atentamente.

Prince of Persia, gratis en tu móvil

Los usuarios de Movistar que tengan un Nokia 3410 o 7650 podéis descargar, de forma totalmente gratuita, la versión móvil del clásico «Prince of Persia». Para ello sólo tenéis que entrar, antes del 16 de febrero, en la carpeta "Vistazo-Juegos-Descarga de juegos" del menú e-moción de vuestro teléfono. Ah, y si vuestro móvil es un 7650, ¡el juego será a todo color!

Taito lleva Space Invaders al móvil

El shoot'em up más famoso de la historia (el clásico juego de "marcianitos") va a volver al mundo de los videojuegos gracias a Taito... y también a la tecnología Java en móviles. A partir de ahora los usuarios nipones y estadounidenses que tengan uno de estos móviles (en Europa habrá que esperar un poco más), pueden adquirirlo a través de la empresa Digital Bridges.

Sega contribuirá al servicio online de PS2 y GameCube

Sega.com ha firmado varios acuerdos con dos compañías, a las que aportará toda la tecnología necesaria para programar juegos online para GameCube y PS2. Gracias a sus servicios, se espera que el número de jugadores por Internet llegue a 114 millones en todo el mundo dentro de cuatro años. ¡Qué pasada!

WEB DE MODA

www.quienescharlie.com

Esta estupenda web interactiva os propone jugar a una versión muy especial de «The Getaway» y descubrir quién os ha metido en un buen lío, y os da la opción de ganar una PlayStation 2.



Si no te convence, visita:

- www.splintercell.com
- www.buzzsite.com/goodies/MGSnamegen
- www.rockstargames.com/vicecity



en voz baja

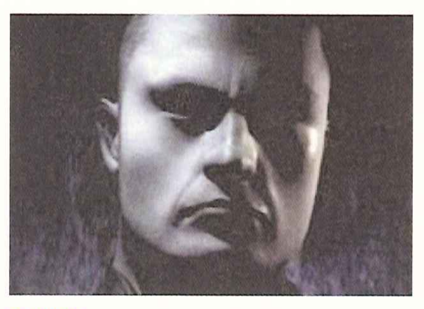
por javier abad

Bienvenidos al refugio de todo aquel que se vaya de la lengua y nos sople algún secreto. Os hablo de gente como nuestro contacto en Rare, que me ha cotilleado que **la compañía prepara un juego de rol online capaz de albergar decenas de jugadores a la vez, al estilo de «Final Fantasy XI».** ¿Nombre? Rare ha registrado recientemente estos tres: «Gnome Man», «My Garden» y «Secret Garden». ¿Cuál será el definitivo?

Toca hablar ahora de un par de juegos exclusivos de PS2... aunque quizá por poco tiempo. **Me refiero a «Dragon Ball Z Budokai» y «Red Faction II»,** que pueden llegar pronto a Xbox y GameCube.

¡Ya circulan los primeros datos de cómo será «Metal Gear Solid 3»! O mejor dicho, de cómo debería ser, porque el número de diciembre de la revista japonesa Famitsu incluía un cuestionario para que los lectores dijesen lo que esperan encontrar en el juego. Claro, que eso nos indica que su desarrollo está en pañales. ¡Snif!

Me voy hablando de «Driver 3». Hasta ahora, sólo se sabía que se va a desarrollar en Niza, Estambul y Miami. Yo me he enterado que **saldrá para PS2, Xbox y GC, y que la gran novedad será que podremos bajarnos del coche y liarnos a tiros.** ¿No os recuerda a «GTA Vice City» o «The Getaway»?



TANNER, el prota de «Driver 3», no sólo va a conducir. ¡También sabrá usar la pistola!

NUEVO JUEGO-PS2 Y XBOX

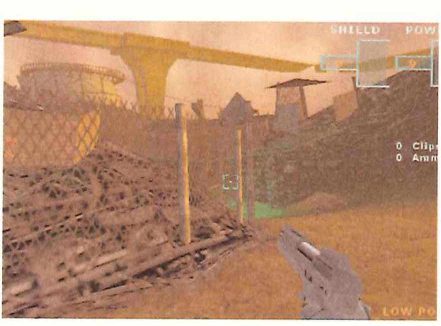
Vivo o muerto, tú jugarás conmigo

El ciberpolicía más famoso del cine, y no hablamos de Torrente, va a defender la ley en las nuevas consolas.

Detroit se está convirtiendo otra vez en una ciudad sin ley, y como ya ocurriera en la gran pantalla en 1987, un nuevo modelo de policía viene para poner las cosas en su sitio. Ahí es donde entraréis vosotros en acción, controlando a Robocop en un shooter subjetivo para PS2 y Xbox que pretende recrear la ambientación que vimos en su día en el cine. Tendréis que superar 15 misiones, recorriendo desde los oscuros suburbios hasta el centro de la ciudad con el fin de meter entre rejas a los mandamases corruptos de la policía. Así que ya sabéis, pronto os tocará poneros el uniforme de latón y salir a defender la ley.

ROBOCOP, EL CIBERPOLICÍA que surgió del cuerpo del agente Murphy, protagonizó 3 películas en los años 80, y unos cuantos juegos en 8 y 16 bits durante los años siguientes.





LAS 15 MISIONES del juego pondrán a prueba vuestra puntería, y también vuestra inteligencia.

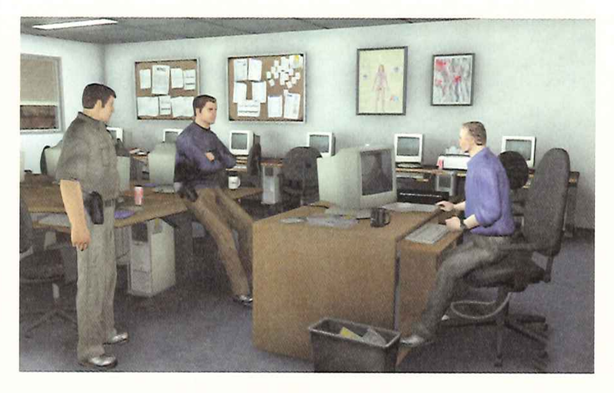
¡Qué flash!

"Ya estamos pensando en el futuro de nuestra compañía, por lo cual estamos trabajando en Xbox 2. La consola será mucho más pequeña que la actual Xbox, y saldrá más o menos al mismo tiempo que PS3."
Hirohisa Ohura, Director de Microsoft Japón

EN DESARROLLO-TODAS LAS PLATAFORMAS

Dame la lupa y el mando, Grissom

La serie de televisión "CSI" se estrenará en todas las consolas de nueva generación a mediados del año 2003.



Que levante la mano quien vea todos los lunes a Grissom, Sara y Warwick al frente de la división contra el crimen. ¿Os mola la serie "CSI"? Pues pronto podréis formar parte del equipo y ayudarles a resolver todo tipo de crímenes.

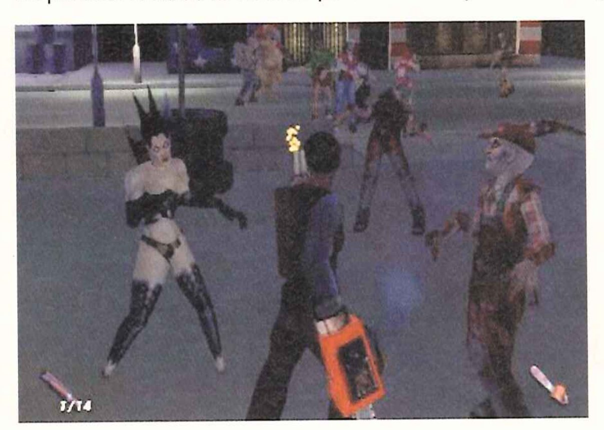
El juego será una aventura en primera persona en la que nos meteremos en la piel de un agente especial encargado de resolver cinco crímenes. Contaremos con la ayuda de los personajes de la serie, así como todo tipo de detectores y otros objetos de alta tecnología, y hasta podremos interrogar a los sospechosos. Eso sí, para escuchar las broncas de Grissom tendremos que esperar hasta septiembre.

EN DESARROLLO-PS2 Y XBOX

¡Probad mi motosierra, malditos zombis!

El ejército de las tinieblas va a salir de su tumba en la nueva entrega de «Evil Dead».

Tras protagonizar en el cine la trilogía "Posesión Infernal", y probar suerte en Dreamcast y PSone con «Evil Dead», Ash se prepara para debutar en PS2 y Xbox con «Evil Dead: a Fistfull of Broomstick». Será un juego de acción en tercera persona en el que se enfrentará a una horda zombis y monstruos de ultratumba, y viajará a lugares como la América Colonial o La Guerra de Secesión. Mezclando gore, terror y comedia, tendrá que usar todo tipo de armas contra 50 tipos distintos de monstruos, aprender hechizos y valerse de su peculiar sentido del humor para salir vivo. ¡Saludad al rey, "babies"! *



ASH SERÁ EL PROTAGONISTA, y va a tener una motosierra como gran aliada para luchar contra centenares de zombis. ¡No va a quedar ni uno!

ANUNCIO-JAPÓN

Aquí vienen dos tíos más buscando pelea

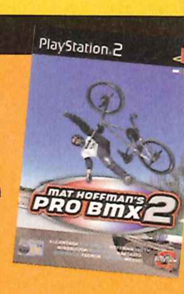
«Virtua Fighter 4 Evolution» hará el viaje desde el salón recreativo a PS2.

El director de Sega, Satoshi Kayama, anunció en una rueda de prensa que van a hacer una conversión para PS2 de la recreativa «VF 4 Evolution». Se trata de una edición mejorada del juego original, con dos nuevos luchadores, varios modos nuevos, un editor de personajes y una inteligencia artificial más pulida. El juego va a estar en la calle en Japón durante el mes de marzo, así que ojalá lo tengamos aquí para el veranito. *

→ **BRAD BURNS,** una figura del kickboxing, va a ser uno de los dos personajes nuevos que podremos controlar en esta versión del juego. El otro será Goh Hinogami, un experto judoka.

GANADORES CONCURSOS

MAT HOFFMAN'S 2



BICICLETA

Fco. Antonio González Fdez.	Huelva

JUEGO MAT HOFFMAN'S 2 (PS2)

Antonio Salinas	Almería
Alejandro Bolaño Romero	Badajoz
Juan M. Atoche Tena	Barcelona
Rafael Peñuela González	Córdoba
Ana Del Rocío Cueto	Burgos
Rosario Escolar López	Murcia
María P. Jiménez García	Navarra
Manuel Rodríguez Cano	Sevilla
Charo Regalado Caballero	Valencia
Andrés Ríos Paniagua	Valencia

MEN IN BLACK II

GAFAS RAYBAN

Raúl Pando Pérez	Cantabria
Andrés Montiel Alvarado	Ceuta
Francisco Periquet Abal	Granada
Raúl Corregidor Macías	Madrid
Alberto Arinero Brenes	Madrid
Daniel Reguero Paquereau	Madrid
Luis M. Vaquero Domene	Madrid
El Haití Jalyl Rodríguez	Málaga
Raquel Rodríguez López	Orense
Juan B. López Hernández	Valencia

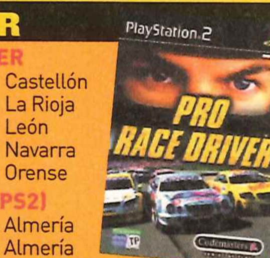
CAMISETAS

Nicolás González Fernández	Almería
Ramón García Singla	Barcelona
Sergio Pereira Martínez	Barcelona
Fernando García Jiménez	Cádiz
José Fernández Caballero Ruiz	Madrid
Juan J. Barón Arruti	Melilla
Abelardo Roza Fernández	Sevilla
José E. Durá Palanca	Teruel
Antonio Mendoza Lezcano	Las Palmas
Ayose Rubio Vera	Las Palmas

JUEGOS MEN IN BLACK II (PS2)

Oscar Seguí Monllor	Alicante
Albert Creus Tomás	Barcelona
Enrique De Manuel Adelantado	Barcelona
Antonio Guerrero Gómez	Barcelona
Alejandro Tinajero Montoya	Ciudad Real
Juan J. Truchero García	León
Rubén García Menéndez	Madrid
Rafael Molina Cuevas	Madrid
José M. Calvar Lamas	Pontevedra
Daniel Suárez Sánchez	Valencia

PRO RACE DRIVER



CARTERAS PRO RACE DRIVER

Víctor Moreno García	Castellón
Higor Arnedillo Lalinde	La Rioja
Begoña Martínez Herrero	León
Andrés Luís Gaiba	Navarra
Rubén Fernández Carnero	Orense

JUEGO PRO RACE DRIVER (PS2)

Francisco L. Fernández Fdez.	Almería
José Marronado Rodríguez	Almería
Mª De Fátima Cuimbra Buiño	Badajoz
Carlos Chinchilla Rivas	Cádiz
Silvia Gramaje Alonso	Castellón
Alfonso Calderón Ortiz	Ciudad Real
José Mª Rubio Serrano	Córdoba
José M. Bolaño Bellas	La Coruña
Diego Gómez Andrés	Madrid
Fco. Javier Montalván Cornejo	Madrid
Jose A. Recio Briones	Madrid
Rosa Mª Sánchez Dueñas	Madrid
Alejandro Vera Francés	Murcia
Manuel Rodríguez Cano	Sevilla
Andrés Ríos Paniagua	Valencia

¿Sabes cuál fue la primera consola que venía con un mando como los actuales?

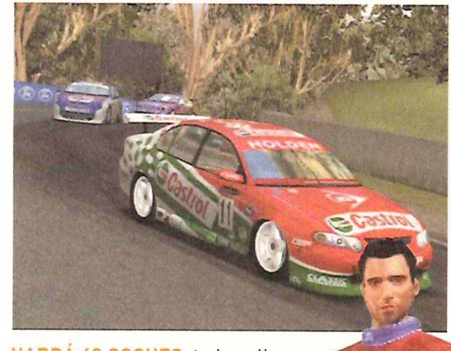
RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

EN DESARROLLO-XBOX

Historias en la carretera

En marzo, «Pro Race Driver» acelerará a tope también en Xbox.

Codemasters, la emblemática compañía inglesa responsable, entre otros, de la serie «Colin McRae», ha anunciado que está desarrollando una versión para Xbox de «Pro Race Driver», el juego de carreras que salió en PS2 y nos proponía seguir la vida profesional (y privada) de un piloto de carreras. Entre las novedades de esta conversión estarán las rondas de clasificación en el modo campeonato, más coches en pista (hasta un total de 20), y mejoras gráficas importantes. Si os mola el planteamiento, el juego estará listo en marzo.




HABRÁ 42 COCHES, todos ellos reales, con los que correr a lo largo de 13 campeonatos.




RYAN MCKANE será el "prota". Vamos a irle conociendo poco a poco entre carrera y carrera.

NUEVO JUEGO-PS2

Peleando se entienden... ¡los monstruos de 12 metros!

En primavera haremos el bestia con «War Of The Monsters», un juego de peleas entre monstruos.

Seguro que alguna vez habéis deseado convertiros en un monstruo tan grande como un edificio y asolar alguna que otra ciudad. ¿No? Bueno... er, nosotros tampoco, pero si se nos pasara por la imaginación, este juego de Sony nos vendría que ni pintado, porque nos propondrá convertirnos en un monstruo gigante, como King Kong o el Golem, para liarnos a tortas con otros 3 gigantones. Claro que, aprovechando que medimos 12 metros y que los combates se desarrollarán en ciudades, también podremos usar cualquier elemento del escenario en nuestro beneficio: lanzar vehículos a nuestros enemigos, arrancar trozos de edificios y usarlos como bates de béisbol... todo vale. ¡Y encima podremos jugar con otros 3 amigos!


HASTA 4 MONSTRUOS se pelearán a puñetazo limpio en los escenarios, casi todos urbanos.


PODREMOS USAR "ARMAS" como autobuses llenos de gente, antenas de edificios, farolas...



LAUREN FILMS

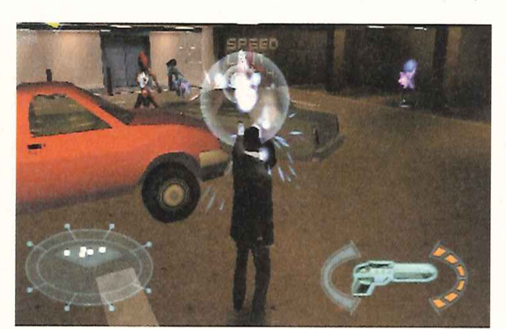
Nintendo Ent. System
Nintendo lanzó al mercado en 1985 su exitosa NES, la primera consola que usaba un "pad de control" (concepto inventado por esta compañía) en lugar del clásico joystick de Atari.

CONVERSIÓN-GAMECUBE

¡Cuidado con ese "barbi-pelotudo"!

Los agentes J y K, protagonistas de "Men in Black 2", también van cazar extraterrestres en GameCube.

Dos personajes tan cachondos como éstos no podían faltar en ninguna consola, así que tras pasarse por PS2, en enero van a hacer de las suyas en GC. «MIB 2: Alien Escape» seguirá el argumento que la peli, y tendrá el mismo sistema de juego que en la consola de Sony: será un juego de acción en tercera persona, y nos dejará usar un moderno arsenal para limpiar la escoria alienígena en 5 áreas. Y ahora, por favor, mirad a esta pequeña luz roja...



EN «MIB2», antes de cada misión, habrá que elegir a qué agente vamos a controlar (Will Smith o Tommy Lee Jones) para usar nuestro "neutralizador".

EN DESARROLLO-PLAYSTATION 2

Bienvenidos a la loca academia de... ¿pilotos?

Si vuestro sueño es pilotar un caza, no dejéis de seguirle la pista a este simulador de vuelo.

Los chicos de Sega tienen en marcha un proyecto "de altos vuelos" para PS2. Vale, el chiste es malísimo, pero nos viene de perlas para presentaros «Aero Elite Combat Academy», un simulador con el que comenzaréis pilotando pequeños aparatos como simples principiantes y, a base de prácticas, llegaréis a pilotar hasta 60 aviones distintos (habrá desde cazas de última tecnología hasta helicópteros armados hasta las hélices). Además, el juego tendrá un apasionante modo multijugador y un control de lo más realista. Si todo sale bien, estará listo en marzo.



EL CONTROL de los aviones se aprenderá de forma progresiva, como en la realidad.



AM2, los creadores de «Virtua Fighter» o «Shenmue», están desarrollando el juego.

LANZAMIENTO-GBA

Pequeños y matones

Habrá una versión de «Mortal Kombat Deadly Alliance» para GB Advance.

Ahora que todo está a punto para el desembarco de «Mortal Kombat: Deadly Alliance» en las consolas de nueva generación, GBA no podía quedarse sin su particular ración de "fatalities". Y podéis estar seguros de que la versión para la portátil no se va a quedar por detrás de sus hermanas mayores en calidad y diversión, porque incluirá 12 personajes seleccionables, casi todos los movimientos disponibles, los míticos "fatalities" (movimientos sangrientos para terminar el combate), y decenas de secretos por descubrir. Con tanta "salsa de tomate", no será el regalo perfecto para vuestro hermano pequeño, pero seguro que vosotros pensáis echarle el guante en cuanto salga en febrero.

JAX es uno de los personajes más clásicos de esta saga, y también va a estar presente en la versión más diminuta de «Deadly Alliance».

PROMOCIÓN-ESPAÑA

Señora, suelte esa falda o tendré que detenerla

Ubi Soft montó un "escaparate humano" para promocionar su juego «Splinter Cell».

Imaginaos que vais con vuestra madre a compraros unos pantalones y, cuando os dirigís al probador... ¡zas! Os encontráis con el protagonista de «Splinter Cell». Pues eso mismo pasó hace unos días en un centro comercial de Madrid, porque Ubi Soft montó una original promoción con un actor que, vestido de Sam Fisher, imitaba perfectamente los movimientos de este agente especial. Ya os podéis imaginar las caras que ponía la gente al ver a este "infiltrado"...



SAM FISHER usó todas sus "artes" para persuadir a los visitantes del centro de que compraran una copia de su nuevo juego

ESTE DICIEMBRE, 4 ESTRENOS DE CINE PARA LA PEQUEÑA PANTALLA.



SPLINTER CELL | EL SEÑORDE DE LOS ANILLOS™ | 007 NIGHTFIRE | HARRY POTTER

Estas 4 fantásticas novedades se unen a una larga lista de juegos apasionantes ya disponibles. Si no tienes una Xbox, se te acabaron las excusas.

Ya a la venta en MAIL

XBOX™

www.xbox.com/es SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE



EN DESARROLLO-XBOX

¿Os apetece repartir leña?

Los luchadores de «Capcom vs SNK EO» preparan su regreso, ¡y ahora piensan "currarse" en Internet!

¿Os molan las peleas en 2D? Pues os alegrará saber que «Capcom vs SNK EO», la popular saga de lucha que enfrenta a los "leñeros" más populares de estas dos compañías, va a llegar también a Xbox. El juego incluirá los 48 personajes que vimos en la versión de PS2, con los que podremos participar en distintos modos (arcade, versus, survival...). Pero, sin duda, su gran atractivo será el modo online, que gracias al servicio "Xbox Live", nos permitirá "canearnos" con otros jugones en Internet. Y si os preguntáis qué significa eso de "EO", os diremos que es un sistema de control que hace más sencilla la ejecución de los combos. Eso sí, el juego sale en Japón a principios de año, así que tened paciencia.

MAI SHIRANUI, a la que vimos en «King of Fighters», va a ser uno de los 48 personajes que estarán en este juego de lucha.

PRÓXIMO LANZAMIENTO-GBA

Metálico, poderoso y de bolsillo, ¿qué es?

Ironman será el próximo superhéroe de Marvel en saltar del cómic a las consolas.

Pese a que el Hombre de Hierro está a punto de cumplir 40 tacos, la verdad es que pocas veces los programadores se han acordado de él. Siempre han optado por otros héroes, como Superman o Spiderman, pero ahora «The Invincible Iron Man» por fin hará posible que disfrutemos con sus hazañas, y además en versión portátil. El juego será una divertida aventura, que mezclará las plataformas y la acción, y nos enfrentará a villanos tan peligrosos como Blizzard o Crimson Dynamo. Su llegada está prevista para el primer trimestre de 2003, así que preparaos, porque os va a tocar salvar a la Humanidad.



EL HOMBRE DE HIERRO mezclará acción y plataformas en su aventura.



LOS ENEMIGOS también van a ser los mismos que hemos visto en el cómic.

GANADORES CONCURSOS

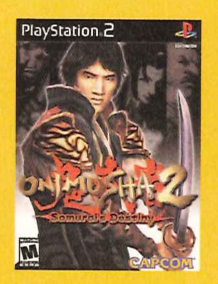
ONIMUSHA 2

JUEGO ONIMUSHA2 (PS2)

Daniel Ortíz García	Alicante
David Rodríguez Del Cueto	Asturias
Raimundo Ruano Núñez	Badajoz
Enrique De Manuel Adelantado	Barcelona
Jordi López Aparicio	Barcelona
Jordi Soriano López	Barcelona
Antonio Casado Fernández	Barcelona
Juan M. Ruíz Guerrero	Cádiz
Francisco Alarcón Vioque	Córdoba
Diego Centeno Blanco	Córdoba
José Fco. Jiménez Arquellada	Granada
F. Antonio Quesada Del Moral	Jaén
Rafael Medina Cuevas	Madrid
Isidoro Franco Motilla	Madrid
Laura Fdez.-Caballero Ruíz	Madrid
Raúl Llavador Martín	Palencia
Andrés Vaquero Ramírez	Pontevedra
Aurelio Tapia Lozano	Sevilla
Eustaquio Díaz Gómez	Valencia
Asier Cortabitarte	Vizcaya

GORRAS

Fernando Vergillos González	Alicante
Adrián Dubois	Alicante
Luís Miguel Pedraza	Rico Avila
José Mª Guevara Fenollar	Baleares
Carlos Pascual Ortíz	Baleares
Javier Luque Segura	Barcelona
Rodrigo Morales Rivas	Granada
Daniel Ruíz Palma	Guipúzcoa
José M. Calvar Lamas	Pontevedra
Rafael Cambra Pla	Valencia





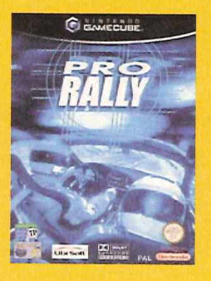
LEGION OF EXCALIBUR

ARCOS

Pedro Gelabert Sánchez	Menorca
Ivan García Teniente	Salamanca

JUEGO LEGION

S. Serrano Martín de Vidales	Madrid
Daniel Bartolomé Ferrandiz	Barcelona
Adrián Montero Blanco	Guipuzcua
Manuel E. Riguera Cavanas	Lugo
Fco. Luis Serralvo Aranda	Málaga
Santiago Acero Aller	León
Bernardo Cabot León	Mallorca
Juan Carlos Velázquez Pérez	Cádiz
Lucas Pina Penichet	Valencia
Jose Eugenio Gayo Fuentes	Pontevedra
Jose Angel Sánchez	Álava
Marcos Oliva	Barcelona
David Rodríguez Suero	Madrid
Jordi Moreno Reina	Barcelona
Oscar Molins Muñoz	Huelva
Daniel Gracia Martín	Zaragoza
Sergio López Guillen	Barcelona
Juan Carlos García Ortega	Barcelona
Francisco Romero Díaz	Valencia
Sergio Villena González	Málaga
Juan Manuel Molins Muñoz	Huelva
Inmaculada García Guiral	Cádiz
Jose Antonio Bravo Jiménez	Barcelona
Ernesto Corrales Baruque	Madrid
Sonia Alonso	A coruña





PRO RALLY

JUEGO PRO RALLY (GC)

José Maldonado Rodríguez	Almería
Vicente García González	Asturias
Andrés Fernández Bermejo	Asturias
Marcos Erro Young	Baleares
Juan Jesús Rodríguez	Baleares
Juan Lozano Prunes	Barcelona
Alejandro Naranjo Linares	Barcelona
Alberto Forns	Barcelona
David Freixa Rafales	Barcelona
Mario Martínez	Barcelona
Alberto Harinero	Madrid
Román Pastor Rey	Madrid
Jesús Aguilera Campaña	Málaga
Isaac Caro Herrera	Navarra
José L. Poza Guerra	Palencia
Iván García Teniente	Salamanca
Gael Sentís Herrera	Tenerife
David Palacios Sancho	Valencia
Gonzalo Garcés	Valencia
Agustín García Blanco	Vizcaya

RALLY FUSION

JUEGO RALLY FUSION (PS2)

José M. Hiraldo Alvarez	Alicante
Andrés Rodríguez Naranjo	Gerona
Carmelo Gandía Zaplana	Murcia
Salvador Jiménez Cegarra	Murcia
Jesús Vergara Vaquero	Navarra
Antonio Parrilla Liñan	Valencia
Juan A. Alvarez Valera	Valencia
Enrique Ocete Rivas	Valencia
Daniel Maza Cano	Vizcaya
Julio A. Armero Sánchez	Zaragoza

TELEFONO MOVIL SAMSUNG T-100

Jesús Mª Galeano Barrera	Cáceres

NINTENDO
GAMECUBE™

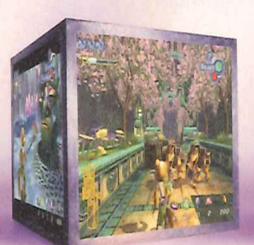




Para vencer al peor tirano hay que ser más zorro que él.

STARFOX ADVENTURES









ADAPTADOR–GAME BOY/GAMECUBE

Una portátil en la que hay mucho que ver

Pronto podréis jugar a GBA en vuestra televisión a través de una GameCube.

Por si alguien dudaba de que Game Boy es una de las consolas que más juego (y nunca mejor dicho) ha dado en la historia, ahora los chicos de Nintendo anuncian un adaptador con el que vamos a poder disfrutar de sus juegos a través de nuestra GameCube. El sistema se llama "GameCube Game Boy Player" (¡menudo trabalenguas!), y será compatible con más de 1000 juegos, tanto de la Game Boy original como de GBC y GBA. Entre ellos estarán desde clásicos como «Tetris», hasta los títulos más modernos, como «Metroid Fusion» o el próximo «Zelda: A Link to the Past». Además, podremos usar el pad de GameCube o la propia consola para controlar los juegos. Aún no se sabe ni el precio ni la fecha de lanzamiento, pero iremos a reservarlo... *

GB PLAYER hará por fin realidad los sueños de todos los usuarios de Game Boy Advance, de ver sus juegos en la pantalla de su tele.

DOBLAJE–ESPAÑA

"Jugando, me paso el día jugaaando..."

Alaska, Fele Martínez y Álex Angulo participan en el doblaje de «Vexx».

No es corriente –salvo en títulos deportivos, claro– que el doblaje de un juego corra a cargo de personajes famosos. Por eso, no queríamos dejar de contaros que «Vexx», un juego de plataformas que llegará pronto a GameCube, PlayStation 2 y Xbox, tendrá las voces de la cantante Alaska y los actores Fele Martínez (que salió en películas como "Tesis" y "Abre los ojos") y Álex Angulo (protagonista en "El día de la bestia" y la serie "Periodistas"). Seguro que con esta iniciativa el juego es mucho más real, pero... ¿para cuándo uno con la voz de Santiago Segura? *

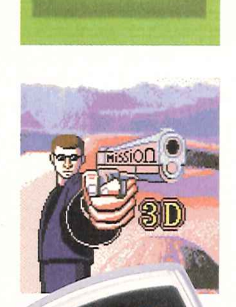


TRÍO DE FAMOSOS. Alaska, Fele Martínez y Álex Angulo posan con los personajes protagonistas de «Vexx», el juego de plataformas que saldrá en febrero.

ANUNCIO–JUEGOS PARA MÓVILES

¡Un móvil con consola incluida!

Sagem lanzará un móvil que vendrá equipado con una cruceta para videojuegos.



Si vuestros padres ya os echan la bronca por estar todo el día pegados al móvil, que se preparen, porque la marca Sagem ha diseñado un móvil pensado para descargar juegos. El "My G-5", que así es como se llamará, tendrá una pantalla a todo color, una cruceta y cuatro botones para jugar más cómodamente. Su catálogo se estrenará con nueve juegos (con títulos como «Mission 3D»), y se tardará únicamente tres minutos en descargar cada uno. Por si fuera poco, el teléfono será compatible con archivos de sonido en formato Midi y Wav. Claro, que ahora la cuestión es ver si estará al alcance de todos los bolsillos. *

SAGEM MY G-5 Tiene un nombre un poco raro, pero es el primer móvil pensado especialmente para descargarnos videojuegos.

LANZAMIENTOS ENERO

	3 ENERO	10 ENERO	17 ENERO	24 ENERO
LEGENDS OF WRESTLING 2 – PS2 (Lucha)	■			
PRO EVO 4X4 2 – PS2 (Velocidad)		■		
BARBARIAN – PS2 (Beat'em up)			■	
CELL DAMAGE – PS2 (Acción)			■	
CENTRE COURT: HARD HITTER 2 – PS2 (Deportivo)			■	
COMBAT Q – PS2 (Lucha)			■	
LOS SIMS – PS2 (Estrategia)			■	
PROJECT ARMS – PS2 (Acción)			■	
APE ESCAPE 2 – PS2 (Aventura)				■
BEN HUR – PS2 (Velocidad)				■
ROBOCOP – PS2 (Acción)				■
RUN LIKE HELL – PS2 (Acción)				■
SLY RACCOON – PS2 (Plataformas)				■
TENNIS 2003 – PS2 (Deportivo)				■
LEGENDS OF WRESTLING 2 – XBOX (Lucha)	■			
RACING EVOLUZIONE – XBOX (Velocidad)	■			
BARBARIAN – XBOX (Beat'em up)			■	
FIREBLADE – XBOX (Acción)				■
LOTUS – XBOX (Velocidad)				■
FURIOUS KARTING – XBOX (Velocidad)				■
LEGENDS OF WRESTLING 2 – GC (Lucha)	■			
BARBARIAN – GC (Beat'em up)			■	
FIREBLADE – GC (Acción)				■
KOTOBUKI GP – PSONE (Velocidad)		■		
RUNABOUT 2 – PSONE (Velocidad)		■		
BARBARIAN – GBA (Beat'em up)			■	
ROBOCOP – GC (Acción)				■

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

LA BIBLIA DE PS2

Todo lo que debes saber si quieres, o tienes, una PS2



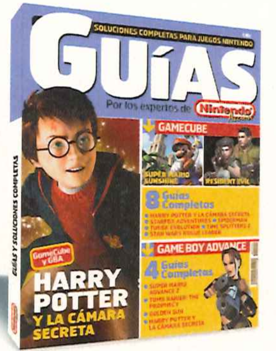
Todo sobre la mejor consola del mercado. Descubre las claves que hacen de PS2 la consola más recomendable del momento.

Los mejores juegos del catálogo. Todos los juegos de PS2 comentados y puntuados. Además, un repaso a los mejores periféricos y comparativas exhaustivas para que no te equivoques.

El futuro de PS2. Te explicamos todas las posibilidades que muy pronto podrás disfrutar con tu PS2: juego en red, reconocimiento de voz e imagen, conexión a internet... Sin olvidarnos de los juegos que harán historia: «MGS Substance», «Tomb Raider», «FFX-2»...

GUÍAS NINTENDO ACCIÓN

El libro de guías que estabais esperando



Nintendo Acción presenta el libro de guías y soluciones completas para los últimos bombazos de GameCube y Game Boy Advance.

8 guías completas para llegar al final de los siguientes juegos de GameCube: «Turok Evolution», «Harry Potter», «Super Mario Sunshine», «Starfox Adventures», «Rogue Leader», «Spiderman», «Resident Evil» y «TimeSplitters 2».

4 guías completas de estos juegos de Game Boy Advance: «Super Mario World», «Golden Sun», «Tomb Raider» y «Harry Potter».

PLAYMANÍA

Estas navidades, la mafia domina PS2



Comparativa: Además de hablar de novedades del calibre de «La Comunidad del Anillo», «007 Nightfire», «Dragon Ball Z Budokai», «BMX XXX» o «Minority Report», entre otros, también hay una completa comparativa de «The Getaway» y «GTA Vice City». ¿Cuál es el mejor?

Guía coleccionable: Los dos juegos basados en "El Señor de los Anillos": «La Comunidad del Anillo» y «Las Dos Torres».

Suplemento: Más de 1000 trucos, estrategias y consejos para PS2. ¡Y todo por sólo 2,99 €!

NINTENDO ACCIÓN

El Señor de los Anillos llega a GC



El Señor de los Anillos: Nintendo Acción os trae las primeras y más espectaculares pantallas de «Las Dos Torres», «La Comunidad del Anillo» y «The Hobbit» para GameCube.

Décimo aniversario: Y lo celebran doblemente. Por un lado, con un reportaje que resume sus 10 años. Y por otro, con un sorteo de más de 200 juegos para GameCube y Game Boy Advance.

Vienen los reyes. Y traen las mejores novedades: «Harry Potter», «007 Nightfire», «Die Hard, «Mario Party 4», «Tony Hawk 4»...

GUÍAS PS2 PLAYMANÍA

Las mejores guías para esta Navidad



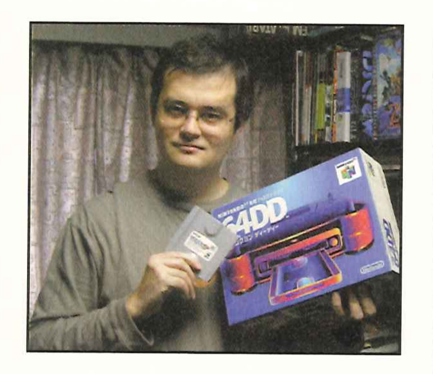
Especial Commandos 2: Una completa guía de más de 50 páginas con todos los secretos, trucos y estrategias que encierra este genial juego. Además, incluye mapas detallados de todos los niveles, para que sepáis dónde tenéis que ir, y la localización de todos los bonus.

Soluciones completas: Para que disfrutéis estas Navidades con vuestros juegos favoritos. «Project Zero», «Stuntman», «TimeSplitters 2», «V-Rally 3», «Aggressive InLine», «Drakan», «Shadow Hearts» y «Army Men RTS».



aquí Tokio

por christophe kagotani



¿Dígame? Sí, sí, aquí Kagotani en directo desde Tokio, con todo lo que se cuece en el país del sol naciente. ¿Os preguntáis qué hago con mi 64DD? Es que **al reservar el nuevo «Zelda» para GC regalan una versión de «Ura Zelda»**, el juego que Nintendo programó en su día para este periférico de N64. ¿Satisfechos?

A otra cosa: este mes vengo más cargado de regalos que los Reyes Magos. Para empezar, os traigo un bombazo, **las primeras imágenes del nuevo «Resident Evil Online» que seguro que os hacen temblar de miedo.** Ya de paso, aprovechando mi visita a Capcom, también le he echado un vistazo a uno de los juegos más prometedores para el 2003: **«Chaos Legion», una aventura de espada y brujería que seguro que se pelea por los primeros puestos en las listas de éxitos con «ZOE Anubis», el regreso de los robots de Kojima.** ¡Flipad con ellos!

Aquí en Japón, los usuarios de GameCube están con los nervios a flor de piel, ya que **los rumores apuntan a que Nintendo piensa anunciar dos bombazos en la feria "Jump Festa" del 22 de diciembre. ¡Uno de ellos podría ser un nuevo «Zelda» con el aspecto "serio" que tenía la demo que apareció en el lanzamiento de la consola!** Sobre el segundo juego todavía no se sabe nada, pero podéis apostar a que estará implicado ▸▸



LOS ZOMBIS DE «RE» estaban dando mucho la lata en los últimos capítulos, así que en Capcom han decidido que nos echen una mano unos colegas... ¡de todo el mundo!

LOS ZOMBIS INTERNAUTAS

RESIDENT EVIL ONLINE

Me he colado tantas veces en las oficinas de Capcom, que esta vez el guardia de la puerta incluso me ha saludado. Bueno, de todas formas he podido enterarme de todos los datos sobre el primer «Resident» que se jugará online, así que me da igual.

EL ARGUMENTO
Una historia paralela

LOS ACONTECIMIENTOS que se van a relatar en «Resident Evil Online» (o «Network Biohazard», que es como se llamará aquí el juego) transcurrirán a caballo entre las dos primeras entregas de la serie, y se centrarán en la historia paralela de algunos habitantes de Raccoon City que tratan de escapar del pueblo maldito mientras el virus T no deja de "fabricar" zombis. Y si los fiambres no os parecen suficiente problema, encima el ejército decidirá bombardear el lugar, así que habrá que darse un "poquito" de prisa.







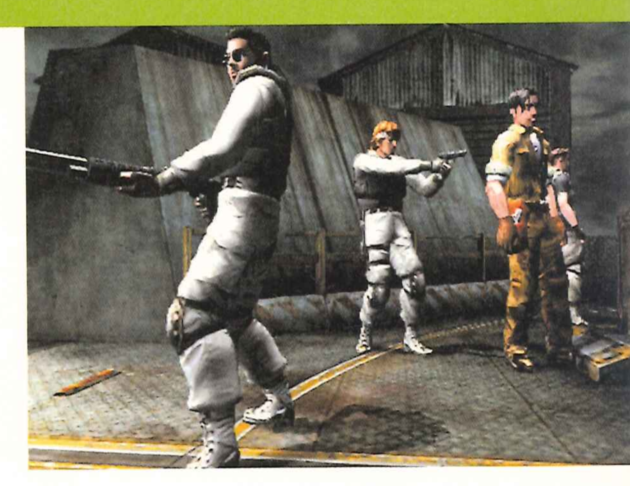




EL DESARROLLO

Pasando miedo en compañía

AL COMENZAR LA AVENTURA estaremos solos, así que nuestro primer objetivo consistirá en encontrar a otros jugadores para formar grupos de 4 personajes (tranquilos, en otro apartado os presento a los protagonistas). Una vez reunidos, nos tocará escapar, aunque la cosa no será sencilla, porque habrá momentos en los que el grupo tendrá que separarse, realizar unas acciones y luego volver a reunirse. Pero como no sabremos lo que les ocurre a los demás, habrá que tomar decisiones, como esperarles o dejarlos tirados si tardan. Además, el desarrollo dependerá de estas decisiones. *





PROTAGONISTAS

Cinco hombres, tres mujeres y un destino

HABRÁ 8 PERSONAJES DISPONIBLES, y como estaréis deseando conocerlos, yo me encargo de las presentaciones: un policía llamado Kevin, un cirujano que se llama George, una misteriosa mujer llamada Yoko, Mark el "el segurata", la camarera Cindy, un fontanero algo violento de nombre David, un funcionario de las alcantarillas aficionado a los puzzles llamado Jim y, por último, Alyssa, una periodista a la que no le importa jugarse la vida por un buen reportaje (¡igualito que yo!). Como es lógico, cada uno de estos personajes tendrá sus propias características de manejo de armas, velocidad y fuerza. *

«AVANZAREMOS EN COMPAÑÍA DE OTROS JUGADORES, Y EL DESARROLLO DEPENDERÁ DE NUESTRA RELACIÓN CON LOS MIEMBROS DEL GRUPO»



FORMAR EQUIPOS EQUILIBRADOS será fundamental para avanzar en el juego: los policías podrán acabar con los zombis, mientras los "listos" resuelven los puzzles.

NORITAKA FUNAMIZU

EL RESPONSABLE DEL JUEGO no es, como en el resto de la saga, Shinji Mikami, sino Noritaka Funamizu. Y como quizá no le conozcáis, os diré que ha sido el responsable de juegos como «Street Fighter Alpha», «Capcom vs. SNK 2» o el shooter «Megaman X4». ¿Que no os parece suficiente carta de presentación? Pues volved a leer este artículo y decidme si las ideas que ha tenido para «RE Online» no os parecen, cuanto menos, prometedoras.



alguno de los grandes nombres de la casa. ¿Qué os parecería un nuevo juego de Donkey Kong?

Y mientras tanto, parece que la polémica vuelve a sacudir estas tierras, porque **‹Dead or Alive Extreme Volleyball› ha sido calificado como exclusivamente para mayores de 18 años.** Todavía no sabemos si es porque el juego de Tecmo incluye unas imágenes picantonas que todavía no hemos visto, o porque los chicos del CERO (el equivalente japonés de ADESE) han sido demasiado rigurosos con él. Ya sabéis, de momento sólo estará en Xbox.

Por otro lado, **Sega ha dicho que dejará de programar juegos deportivos para GameCube.** Parece que esta decisión está motivada por las escasas ventas de sus series NBA y NFL en la consola de Nintendo, una escasez que sorprendentemente también alcanza a los juegos de EA Sports. De todas maneras, la compañía pretende compensar las pérdidas **lanzando en todas las plataformas sus juegos más populares, empezando por ‹Sonic› y ‹Virtua Fighter›.** Yo casi no puedo esperar para ver a estos clásicos dando guerra de nuevo en todas las consolas.

Este mes, lo que nos ha puesto los ojos como platos (y eso que estamos en Japón) ha sido ver la foto de aquí debajo, que sirvió para "inmortalizar" **la fusión de Enix y Squaresoft, aunque a mí me da la impresión de que más que una alianza, ha sido Enix la que ha comprado a Square.** De



Los jefazos de Enix y Square, tan felices después de fusionar sus dos compañías.



LA INTERACCIÓN con el resto de habitantes de Raccoon City será importante para solucionar las situaciones y salir de allí con vida.





PERSONAJES SECUNDARIOS
Nos pedirán ayuda, nos facilitarán las cosas

EN LAS CALLES DE RACCOON CITY nos cruzaremos con un montón de personajes. Unos, por supuesto, serán nuestros "amigos" los zombis (¡buuuu, fuera!), pero también habrá otros supervivientes no controlables con los que vamos a tener diferente trato según sean ellos… y según el personaje que hayamos elegido nosotros. De este modo, nos encontraremos con una niña que nos pedirá ayuda para encontrar a su madre, con algún que otro bombero y hasta con un par de presos fugados, que no serán precisamente amables con nosotros si hemos elegido ser los policías. Eso sí, la buena noticia es que con la mayoría de ellos podremos dialogar para que nos proporcionen pistas sobre cómo continuar, suponiendo, claro está, que no decidan pasarse al bando de los muertos vivientes.

LA COLABORACIÓN
Mejor si trabajamos juntos

AL FORMAR EQUIPOS DE 4 JUGADORES, podremos interactuar con los demás miembros del grupo: ayudarles para que trepen a zonas elevadas, pasarles objetos, cargar con ellos cuando estén heridos y hasta resolver puzzles en equipo, como pulsar varios interruptores a la vez. Además, la máquina manejará a aquellos personajes no controlados por humanos con una IA tan avanzada que, según asegura Capcom, no podremos distinguir si los controlan humanos o la propia CPU.







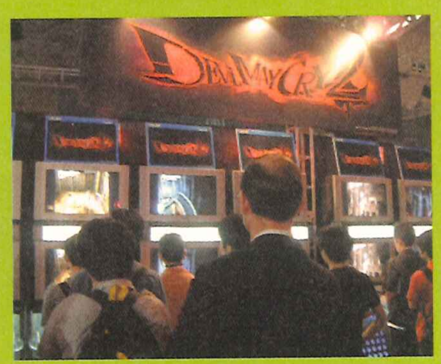


LOS GRÁFICOS

Fieles a la serie

ÉSTA SERÁ LA PRIMERA ENTREGA EN PS2, si exceptuamos la conversión desde Dreamcast de «RE Code: Veronica», así que los gráficos van a estar a la altura de las circunstancias. Por eso, todas las localizaciones que vamos a visitar, tanto las interiores, como un laboratorio, y las exteriores, como el parque de Raccoon City, serán fondos prerrenderizados muy detallados, mientras que los personajes, humanos o monstruos, contarán con unas animaciones muy suaves. Además, todo se completará con algunos efectos muy buenos, como niebla volumétrica. Y es que, por lo que he visto, el juego tiene una pinta alucinante.

CAPCOM EN EL TGS



LA INFORMACIÓN SOBRE «RE ONLINE» fue desvelada en el Tokyo Game Show de este año, aunque no fue el único bombazo que presentó Capcom. Y es que el stand de esta compañía japonesa estaba repleto de gente que hacía cola para echarse unas partiditas a la segunda entrega de «Devil May Cry». Pero lo sorprendente fue que había incluso más "peña" en las consolas que mostraban «Chaos Legion», el juego de acción que os enseño a continuación. Por supuesto (no lo digo para dar envidia), yo estuve allí... ¡y pude jugar con todos!

« LA ACCIÓN SE SITUARÁ ENTRE LAS DOS PRIMERAS ENTREGAS DE LA SERIE, Y LOS PROTAGONISTAS SERÁN VARIOS SUPERVIVIENTES QUE QUEDAN EN RACCON CITY »



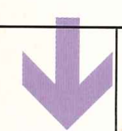
LOS ESCENARIOS que visitaremos tendrán un nivel de detalle muy alto, aunque el aspecto de todos los personajes y los zombis tampoco será precisamente malo.

LOS ACCESORIOS

Bueno, bonito y... ¡barato!

PARA DISFRUTAR DE ESTA EXPERIENCIA a mi no me importaría empeñar un riñón, pero según me han soplado, lo único que necesitaremos será el adaptador de banda ancha o el módem de 56k, nada de discos duros ni accesorios extra. ¡Y lo mejor es que tampoco tendremos que pagar una cuota todos los meses para jugar a través de Internet!

■ ACCIÓN ■ CAPCOM ■ Lanzamiento en Japón **Marzo 2003** ■ Lanzamiento en España **Otoño 2003**



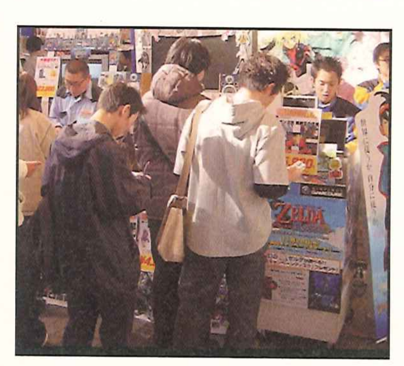
aquí Tokio

momento podemos respirar tranquilos, porque parece que ambas compañías seguirán sacando los títulos que tenían planeados, empezando por el próximo «Dragon Quest VIII», de Enix, que será el primer juego de rol para PlayStation 2 que tendrá gráficos "cel shading".

➔De todas formas, también se comenta que **el primer proyecto conjunto de Enix y Square va a ser «Parasite Eve: Rebirth»**, un "remake" del survival horror que salió en PSone. Dicen que tendrá nuevos episodios, un sistema de combate mejorado e incluso se adelanta que estará disponible por estas tierras a final de 2003.

➔El mes pasado os traje un adelanto de «Gun Survivor 4», el juego de disparos ambientado en la serie «Resident», ¿recordáis? Pues tengo un pequeño dato que añadir: **Capcom ha confirmado que, además de con la pistola, también será compatible con ratones USB.** ¡A disparar tocan!

➔De todas formas, dudo mucho que con ningún otro juego se vaya a montar el mismo lío que con **las reservas de «Zelda: the Wind Waker» para GameCube. Como os dije antes, los primeros en reservarlo se llevaban un mini DVD extra con los juegos «Zelda Ocarina of Time» (N64) y «Ura Zelda» el juego para el 64 DD que nunca llegó a salir.** Las colas que se formaron el pasado sábado 30 de noviembre (día que comenzó la campaña de reservas) a la puerta de las tiendas, han sido



Cientos de personas hicieron cola para reservar el próximo «Zelda» de GC.



EL NUEVO TÍTULO de Capcom nos va a trasladar a un mundo lleno de monstruos. Habrá que batirlos con la ayuda de nuestra espada... ¡y de demonios amigos!

LEGIONES DE ENEMIGOS

CHAOS LEGION

Pues aprovechando que ya estaba en las oficinas de Capcom para informarme sobre «Resident Evil Online», he intentado (¡y conseguido!) que me dejaran probar «Chaos Legion», un juego que podría convertirse en el sucesor de «Devil May Cry».

EL ARGUMENTO
Una mezcla de caballería y brujería

BASADO EN UNA SERIE DE MANGA muy popular por estas tierras, el juego seguirá el mismo guión del original. Por eso, nos tocará manejar a Sieg Wahrheit, miembro de un clan de caballeros que debe buscar a Victor Delacroix, uno de sus compañeros, al que acusan de dar la espalda al clan. Si esto lo aderezamos con unos cuantos puzzles, algo de magia y cientos de enemigos, el resultado puede ser inmejorable.











LA ACCIÓN

Ni un minuto de descanso

NUESTRA QUERIDA ESPADA nos va a ayudar a cortar en finas rodajas a los enemigos que os comentaba antes, aunque los muy astutos (por no decir otra palabra) nos van a atacar en grupos muy numerosos, y hasta planearán algunas estrategias, así que, sin duda, alguno de los botones de nuestro mando se estropeará de tanto aporrearlo. Por suerte, nuestro personaje también será capaz de invocar a algunos demonios, que actuarán como guardaespaldas formando un círculo a su alrededor o como valiosos aliados en el combate. Por ejemplo, habrá uno enorme capaz de dejar a los enemigos finales temblando... ¡y no de frío precisamente!





« EL NUEVO JUEGO DE CAPCOM ESTÁ LEVANTANDO MUCHA EXPECTACIÓN POR SU ALTO CONTENIDO DE ACCIÓN, Y TAMBIÉN POR SU APARTADO GRÁFICO »

LOS GRÁFICOS

Más polígonos que en un libro de mates

PARA LLEVAR LA CONSOLA AL LÍMITE, se están diseñando un entorno de juego completamente en 3D, unos personajes y enemigos muy bien animados y llenos de detalles, y unos jefes finales tan grandes que para verlos enteros habrá que poner una tele encima de otra. Y por si esto fuera poco se están aplicando unos efectos de transparencias e iluminación en tiempo real que completarán una atmósfera gótica y oscura. Ambientación gótica, demonios de por medio... ¡esto me suena!



EL MOTOR GRÁFICO con el que se está desarrollando el juego será capaz de llenar nuestra televisión de enormes y aterradores monstruos, con juegos de luces y sombras en tiempo real.

LA INSPIRACIÓN

LOS CREADORES de «Chaos Legion» (foto) no sólo se han inspirado en «Devil May Cry». También han tomado el sistema de juego de «Shin Sangokumuso», un éxito de ventas aquí. Seguro que os suena más por el nombre de «Dynasty Warriors».





BEAT'EM UP ■ KONAMI ■ Lanzamiento en Japón **Principios de 2003** ■ Lanzamiento en España **Primavera 2003**

aquí Tokio

las más largas de los últimos años. Parecía que Akihabara, el barrio de la tecnología de Tokio, iba a reventar de gente. Pero tranquilos, que yo ya estoy en la lista, y el mes que viene encontraréis en Hobby Consolas un amplio reportaje del juego.

➔Por otra parte, las funciones online de PS2 siguen mejorando. Oki, una empresa de alta tecnología y comunicaciones, **acaba de anunciar que está desarrollando un reproductor de vídeo MPEG 4 que podría servir para ver vídeos en tiempo real a través de Internet.** Además, este programa se podría incluir en futuros juegos de la consola, para que los vídeos tengan más calidad. Quién sabe, quizás el siguiente paso será ver en nuestra PS2 las películas que nos hayamos bajado de internet...

➔Y para terminar, os traigo las últimas noticias sobre Hideo Kojima, el responsable de la saga «Metal Gear». Parece que ahora se encuentra sumergido en **un nuevo proyecto para Game Boy Advance titulado «Into the Sun». La gracia está en que será el primer cartucho que incluya un sensor de luz en la carcasa.** De este modo, Kojima asegura que las imágenes del juego se ajustarán dependiendo de la luz que haya donde estemos. Con esta curiosidad me despido por hoy. ¡Feliz Navidad a todos!



La última idea de Kojima es un cartucho que incorpora un sensor de luz. ¡Genial!



PARA DETENER EL ATAQUE de los robots gigantes no hay nada mejor que darles a probar su propia medicina. La pregunta es ¿estáis listos para montar en estos mechas?

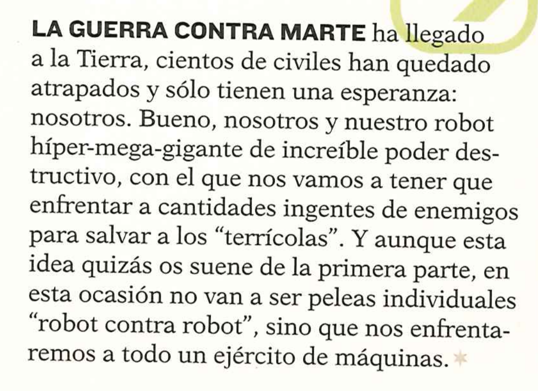
"MECHACHIS", ¡QUÉ ROBOTS!

ZOE ANUBIS

No, los mechas no tienen que ver con los petardos. Son robots gigantes que gustan mucho aquí en Japón. Por eso, en cuanto me enteré de que mi amigo Kojima (ejem) estaba preparando la segunda parte de "«Zone of the Enders», me fui a visitarle.

EL PLANTEAMIENTO

Peleas de mechas en el año 2174



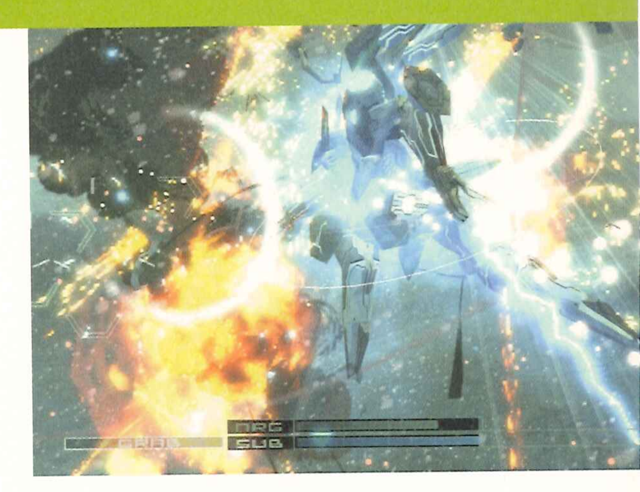
LA GUERRA CONTRA MARTE ha llegado a la Tierra, cientos de civiles han quedado atrapados y sólo tienen una esperanza: nosotros. Bueno, nosotros y nuestro robot híper-mega-gigante de increíble poder destructivo, con el que nos vamos a tener que enfrentar a cantidades ingentes de enemigos para salvar a los "terrícolas". Y aunque esta idea quizás os suene de la primera parte, en esta ocasión no van a ser peleas individuales "robot contra robot", sino que nos enfrentaremos a todo un ejército de máquinas.

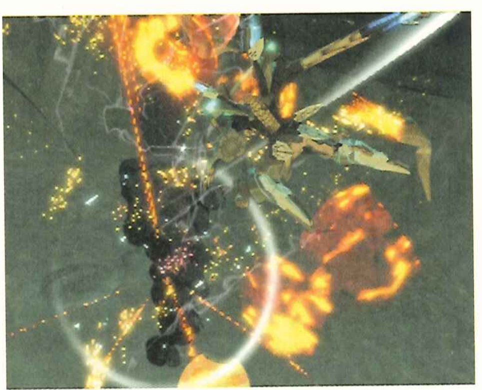




LAS ARMAS
Tres maneras de pegar

LOS COMBATES SERÁN RÁPIDOS Y SALVAJES, así que son de agradecer las 3 armas diferentes con las que vamos a contar: un sable de energía, que usaremos para librar combates cuerpo a cuerpo o para realizar ataques circulares a modo de "afilado tornado", la técnica de agarrar, con la que podremos usar a nuestros enemigos a modo de escudo o bien lanzarlos contra otros enemigos y, por último, un arma de fuego para eliminar "mechas" a distancia, ya sea con misiles teledirigidos o con disparos cortos y continuos. Además, podremos encadenar estos golpes a modo de combo, así que os podéis imaginar que no va a ser un juego tranquilo. *





« SI LA PRIMERA ENTREGA DEL JUEGO OS GUSTÓ, ESTA CONTINUACIÓN OS VA A ENCANTAR: MÁS ACCIÓN, MEJORES GRÁFICOS Y MUCHOS MÁS ROBOTS »



EXPLOSIONES, EFECTOS DE LUZ en tiempo real y unos robots gigantes y muy bien diseñados son sólo algunas muestras del potente motor gráfico de «Zoe 2».

LOS GRÁFICOS
Un despliegue de luz y color

LA ESPECTACULARIDAD VISUAL que ya nos deslumbró en la primera entrega de este juego se va a quedar a la altura del betún en comparación con la de su segunda parte. Y es que, además de unos robots de un tamaño enorme y muy bien diseñados, y unos escenarios interactivos que podremos destruir y hasta utilizar como armas durante los combates, «ZOE Anubis» va a contar con una iluminación en tiempo real y unos efectos de explosiones que prometen dejarnos flipados. ¡Y encima sin que haya ralentizaciones! *

HIDEO KOJIMA

SI NO CONOCÉIS A ESTE NIPÓN, no pienso volver a dirigiros la palabra nunca más, porque aquí dónde le veis, es el responsable de los 2 «Metal Gear Solid», así como del anterior «ZOE». Y aunque este último no tuvo mucho éxito en Japón, Kojima ha decidido desarrollar su continuación para demostrar a todo el mundo que la idea base del juego era muy buena. ¡Y parece que lo está logrando, porque el juego ha levantado grandes expectativas!



¡PRIMERAS IMÁGENES DE ENTER THE MATRIX!

ASÍ SERÁ EL JUEGO BASADO EN EL UNIVERSO DE LAS PELÍCULAS DE MATRIX

BIENVENIDO AL MUNDO VIRTUAL

¿Qué es Matrix? Matrix es un mundo virtual generado por ordenador. Es una de las pelis de ciencia ficción más alucinantes de los últimos años que estrenará una segunda parte dentro de muy poco... y también será un videojuego para todas las consolas. Dave Perry, el programador estrella de Shiny, nos enseñó a puerta cerrada la que será una de las aventuras más potentes de 2003.

No será un juego basado en la película. «Enter the Matrix» no va a ser el juego oficial de "Matrix Reloaded", la segunda película de la trilogía, sino como explica Dave Perry, uno de los programadores más conocidos del sector, creador de juegos como «Earthworm Jim» o «MDK» y cabeza visible de Shiny Entertainment, **"una colaboración artística entre los hermanos Andy y Larry Wachowsky y Shiny Entertainment para ensanchar el universo de Matrix"**. En realidad, Shiny recibió la oferta de hacer un juego basado en la primera peli, pero lo rechazaron porque no estaban seguros de su éxito. **"Ahora nos arrepentimos de la decisión"** dice Dave Perry **"pero por suerte, Andy y Larry (directores y guionistas de las pelis) son grandes fans de los videojuegos, y también quieren que el universo de sus películas llegue a las consolas"**. Además, los Wachowsky se han encargado de dirigir el proyecto personalmente. Según Dave, **"tuvimos completa libertad a la hora de diseñar el juego. Yo les dije que quería tener elementos** ▸▸



NIOBE

JADA PINKETT, la mujer de Will Smith, interpreta a la protagonista del juego en "Matrix Reloaded". Los hermanos Wachowsky quieren que se convierta en uno de los personajes centrales de la saga.



¿QUIÉN DOMINA MATRIX?

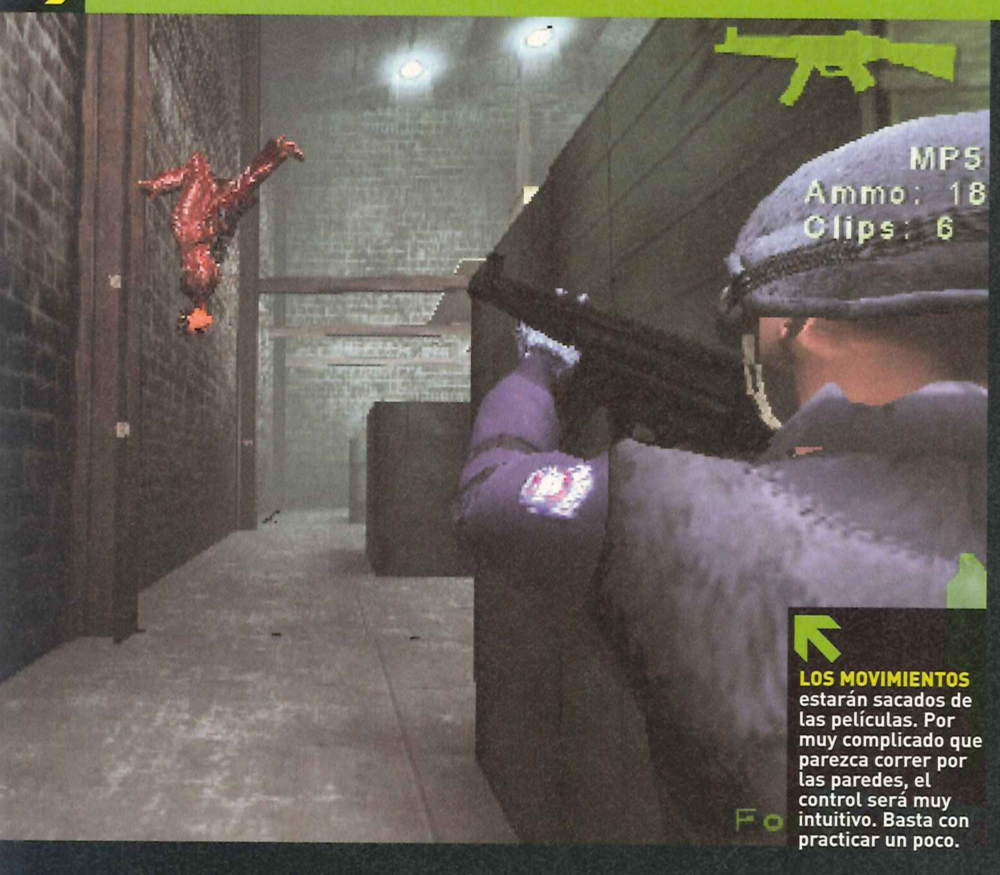
Ghost, un experto en armas

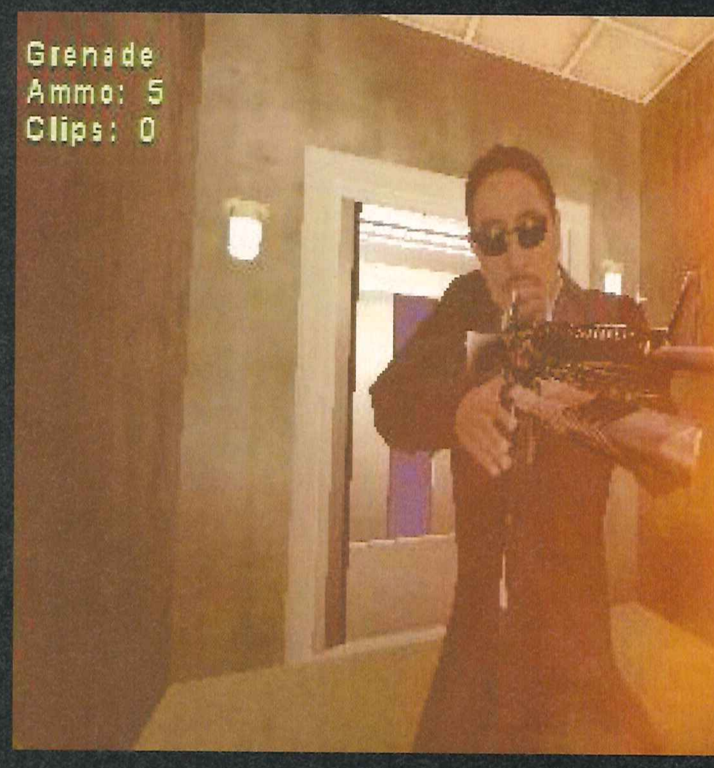
Niobe, una luchadora

Los agentes de Matrix

LO QUE TIENES QUE CONOCER

- Lanzamiento del juego: **15 de mayo de 2003**
- Estreno de la nueva película: **15 de mayo**
- Consolas para las que sale: **PlayStation 2, Xbox y GameCube**
- Tipo de juego: **Aventura, conducción y shooter**
- El argumento: **Será un precuela de "Matrix Reloaded", la nueva película de la saga**
- Compañía que lo ha desarrollado: **Shiny**



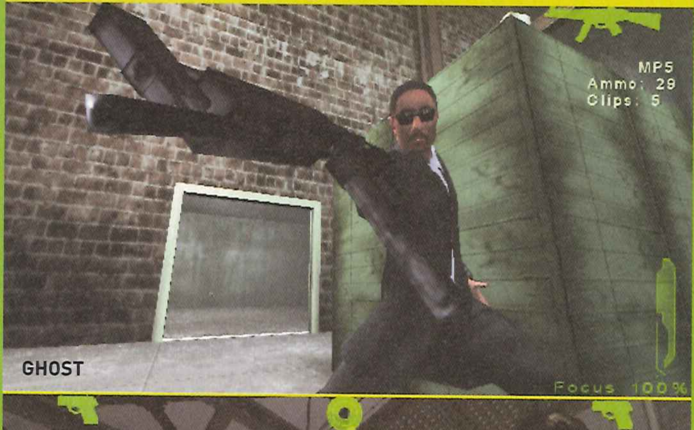


LOS MOVIMIENTOS estarán sacados de las películas. Por muy complicado que parezca correr por las paredes, el control será muy intuitivo. Basta con practicar un poco.

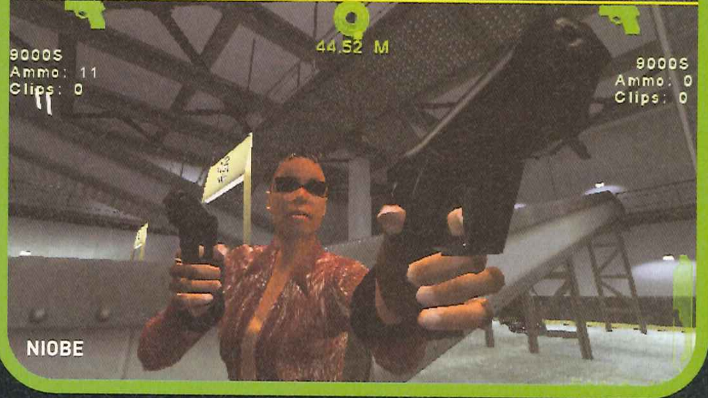
LOS PERSONAJES PROTAGONISTAS

Todos contra la máquina

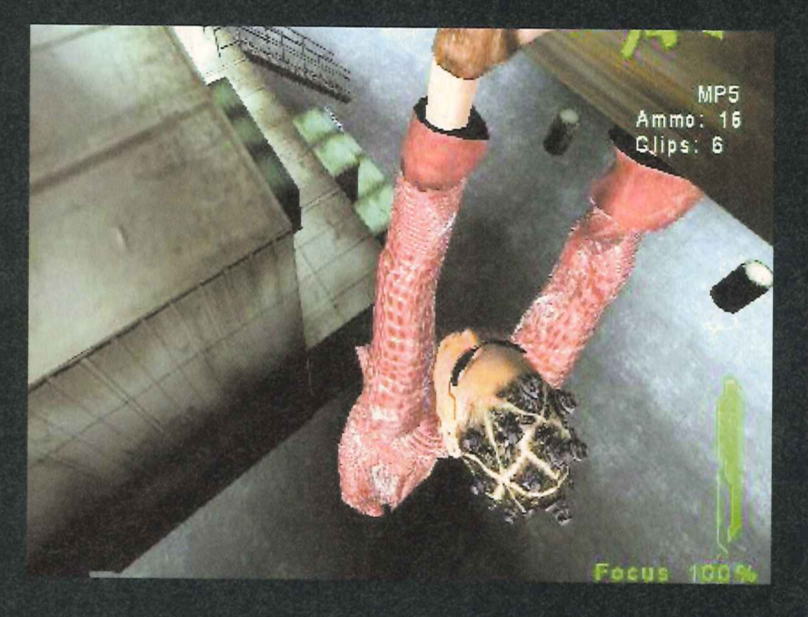
Los personajes del juego tendrán t ambién un imp durante la peli. Ghost será el encargado de las armas, Niobe será la conductora, y Spar ks manejará la nave camino de Zion que los dos primeros prot agonizan las fases de comba Spar ks se dedica a los niveles de disparo con un pun



GHOST



NIOBE



de exploración, lucha, disparos y también algunas partes de conducción o de rol. Ellos me dieron el visto bueno, y a las pocas semanas tenía sobre mi mesa un alucinante guión de 226 páginas que enlazaba perfectamente con la historia de la película".

LA PRINCIPAL PROTAGONISTA DEL JUEGO SERÁ NIOBE, una belleza que durante la peli conducirá un hovercraft acorazado y que en el juego disfrutará de una libertad de acción total. **"También tenemos un segundo protagonista llamado Ghost",** explica Perry, **"que es un experto en armas y que también estará relacionado con Trinity".** Para terminar, Sparks, un operador de la nave, tendrá parte activa durante el juego. Por supuesto, Neo, Trinity y Morpheus, los tres protagonistas de la primera película, cumplirán un papel muy importante en el juego. **"Todos los actores que interpretan estos personajes en la película se han prestado para realizar la captura de movi-**







GHOST será capaz de manejar hasta 25 armas diferentes. Aunque antes de pegar tiros, deberá hacerse con ellas usando un ataque especial para desarmar enemigos.

EL MULTIJUGADOR serán combates uno contra uno, en los que podremos escoger cualquier escenario generado por Matrix. El modo online todavía no está confirmado.

mientos y doblar las voces que aparecerán durante el juego", afirma Perry, "**y además «Enter the Matrix» contará con más de 2 horas de vídeos que serán fundamentales para que la gente entienda algunas cosas que luego pasan en la película"**. Ésa es una de las principales razones por las que el juego saldrá a la venta el mismo día que se estrene la película. En España, ambos lanzamientos están previstos para el 15 de mayo.

→PODREMOS JUGAR TRES TIPOS DE NIVELES: las fases de aventura, que consistirán en una combinación de disparos, artes marciales y pequeños puzzles, fases de conducción a bordo de cinco tipos de vehículos y, por último, niveles de disparo en los que tendremos que ir eliminando a los centinelas. Como aclara Perry, **"en este juego la mayor parte de la acción transcurre dentro de Matrix, pero ya estamos preparando una secuela que se va a desarrollar en el mundo real, es decir, el que controlan las máquinas"**. Y en cuanto al aspecto visual, Perry confiesa que "**la estética es una de las partes más importantes de la película así que hemos** ▸▸

■ EL JUEGO NO VA A ESTAR BASADO EN "MATRIX RELOADED", AUNQUE SUS PROTAGONISTAS SÍ QUE VAN A APARECER EN LA PELI ■

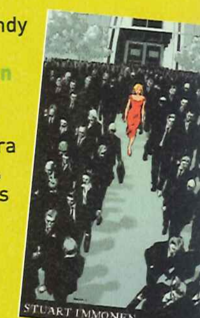
EL TIEMPO BALA

Acción a ritmo de videoclip

Cada vez que activemos el tiempo bala, la acción se ralentizará y podremos disfrutar de nuevos movimientos automáticos. Por ejemplo, si andamos lateralmente y activamos este modo especial, en lugar de seguir avanzando como si tal cosa, nuestro personaje empezará a dar volteretas y a caminar subido por las paredes. El tiempo bala tendrá el mismo efecto sobre los combates y los tiroteos, en los que incluso tendremos la oportunidad de esquivar las balas. Eso sí, antes de utilizarlo, tendremos que concentrarnos para llenar una barra de "focus", que medirá el tiempo que podemos tener este modo activo.

TODO SOBRE EL FENÓMENO

El universo «Matrix» en todas partes



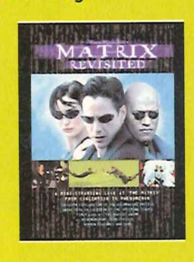
■ Cuando los hermanos Andy y Larry Wachowsky escribieron el primer guión de la película se dieron cuenta de que resultaba demasiado complicado para que la gente lo entendiera, así que le propusieron a los directivos de la Warner crear un nuevo universo formado por tres películas, el cómic y los videojuegos.

■ "Matrix" ocupa el puesto número 30 entre las películas más taquilleras de la historia con una recaudación de más de 450.000.000 $, por delante de otras como "Gladiator" o cualquiera de las dos partes de "La Momia".

■ Animatrix será una colección de cortos animados basados en el universo creado por los hermanos Wachowsky. Cada secuencia está realizada por un equipo diferente, entre los que destacan los responsables de "Final Fantasy. La Fuerza Interior" y otros reputados dibujantes de anime. Se pondrá a la venta en DVD a lo largo del 2003.

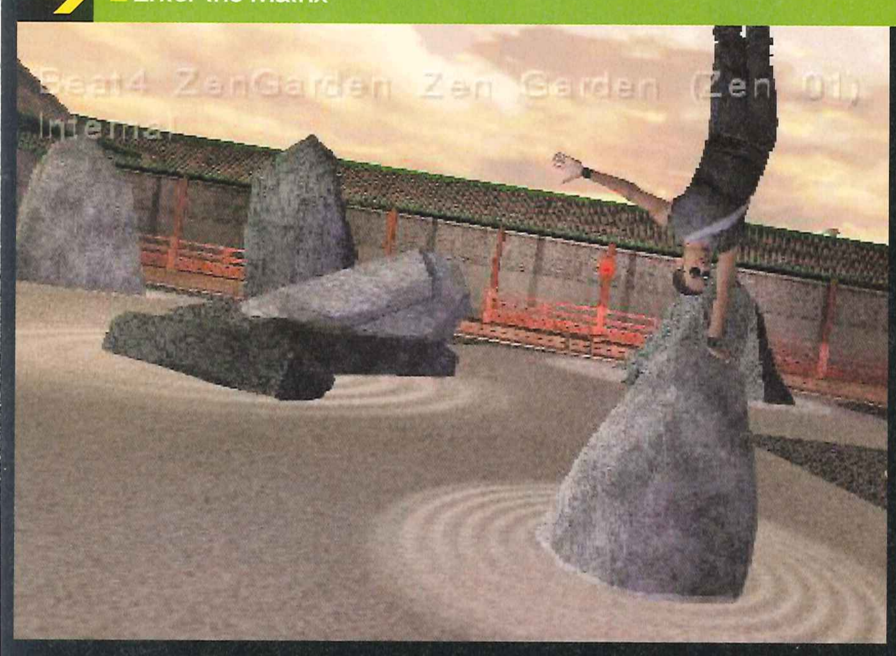


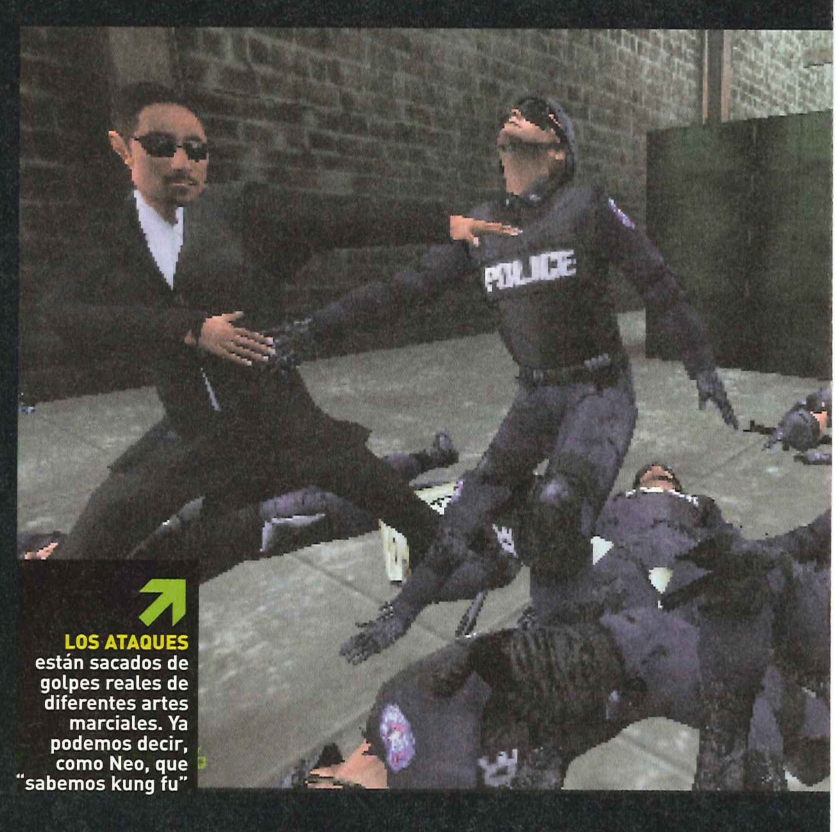
■ La primera película salió en DVD a principios de 2001, y 6 meses más tarde se volvió a editar junto a un segundo disco, llamado "Matrix Revisited", en el que se incluyen también documentales de producción sobre las secuelas, entrevistas exclusivas con el equipo, imágenes de los fans y el primer anuncio de "Animatrix".



■ Antes de comenzar a rodar esta segunda entrega, los actores han pasado cerca de 4 meses entrenándose en artes marciales y aprendiendo a manejar la espada y modernas armas de fuego.

■ Para rodar la persecución de coches que aparece durante "Matrix Reloaded" hizo falta inventar un nuevo sistema de cámaras que permitiese rodar el tiempo bala en movimiento y "colarse" en el interior de los coches sin cortar la secuencia. El resultado será una de las escenas más espectaculares de la peli.





LOS ATAQUES están sacados de golpes reales de diferentes artes marciales. Ya podemos decir, como Neo, que "sabemos kung fu"

TAN REAL COMO EN EL CELULOIDE

Un apartado visual de cine

Aquí tenéis una pequeña muestra de la calidad gráfica que tendrán los escenarios del juego. La primera imagen corresponde a una de las secuencias más conocidas de "Matrix Reloaded", mientras que la segunda es de "Enter the Matrix". Como se trata de una precuela, todavía no se pueden apreciar los destrozos del combate entre Neo y los agentes smith, pero como veis, el resto de detalles se pueden apreciar perfectamente. Incluso se han digitalizado algunas texturas.



decidido darle al juego un aspecto muy realista, porque a nosotros, sobre todo, nos gustó la secuencia en el vestíbulo, con las balas silbando por todas partes, los SWAT y los trozos de pared saltando". Para ello se ha desarrollado un nuevo motor gráfico capaz de aprovechar al máximo las posibilidades de cada máquina, ya que todas las versiones serán iguales salvo la de Xbox en la que las texturas serán más detalladas. Por supuesto los espectaculares efectos a cámara lenta, que se utilizaron por primera vez en esta película, aparecerán también en el juego.

EL TIEMPO BALA funcionará de manera semiautomática, es decir que en modo normal nos podemos chocar contra algunos objetos, pero si activamos el tiempo bala, al acercarnos a estos mismos objetos podremos ver cómo nuestro protagonista empieza a dar saltos y volteretas o a correr por la pared. También podremos ralentizar la acción en los tiroteos, en los que contaremos con 25 armas diferentes, o durante las peleas cuerpo a cuerpo, y así, de paso, apreciaremos las alucinantes animaciones que darán vida a todos estos personajes. Según cuenta Perry, **"para utilizar el tiempo bala, primero tenemos que concentrarnos y hacer crecer una barra que hemos denominado focus. Cuanto más experimentado es el jugador, más rápido crece su concentración así que hemos copiado este sistema de los juegos de rol".** En las fases de conducción también podremos activar el tiempo bala para hacer saltos más espectaculares.

APRENDEREMOS NUEVAS HABILIDADES. El líder de Shiny reconoce que **"una de las partes de la primera película que más le gusta a la gente es cuando Neo aprende kung-fu y en el juego también habrá algo de eso. Podremos aprender nuevas habilidades, como trepar, disparar mientras estamos colgados o hacer movimientos de infiltración, aunque todos ellos se realizarán de forma muy intuitiva. En total, los actores han capturado cerca de 4.000 movimientos distintos, incluyendo las expresiones faciales".** Tampoco pudimos dejar de preguntar por las opciones online, aunque aún no está claro si finalmente podremos disfrutar de esta función: **"Tratándose**







LOS ESCENARIOS además de tener un buen tamaño, reflejan algunos efectos de última generación, como la luz que pasa por las ventanas.

EL TIEMPO BALA TRANSFORMARÁ NUESTROS MOVIMIENTOS EN MANIOBRAS ESPECTACULARES, COMO EN LA PELÍCULA



CADA PERSONAJE estará modelado siguiendo los rasgos de los actores reales, y además también contará, en V.O., con la misma voz de la película.

LOS NUEVOS ENEMIGOS

Los malos de la peli... y del juego

Desde que apareció la primera película, Matrix ha evolucionado y cuenta con nuevas armas:

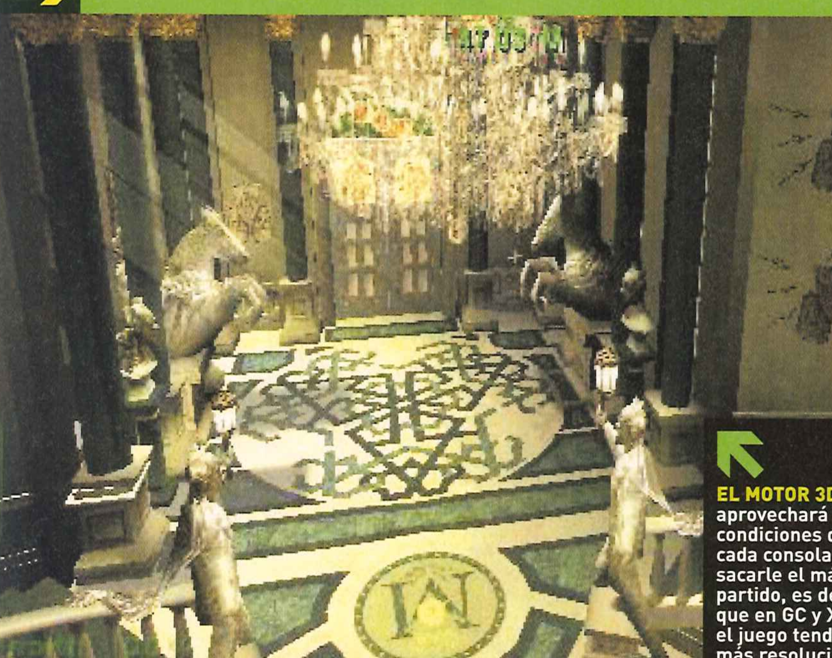
LOS GEMELOS serán los enemigos más poderosos de la segunda película. Se trata de una especie de virus informático capaz de bloquear el acceso a Matrix, que se une así a los agentes Smith y a los SWAT para derrotar a Neo y compañía.



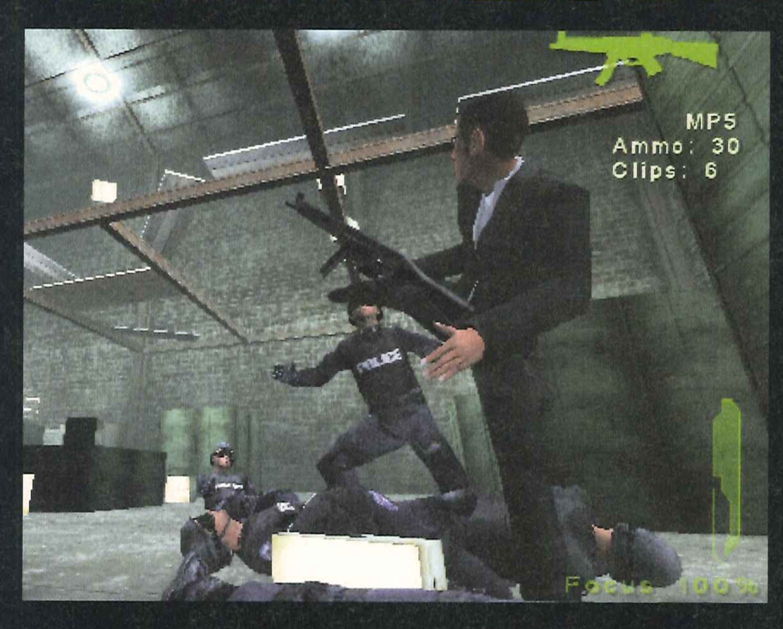
PERSÉFONE, interpretada por la espectacular actriz Monica Belluci, es un peligroso señuelo diseñado para hacer caer a los protagonistas en una trampa. Su papel es el de la esposa de alguien muy poderoso dentro de Matrix.

EL AGENTE SMITH es el vigía básico de Matrix. Puede cambiar su aspecto y multiplicarse, ya que se trata de un programa de ordenador. Además, en la segunda película veremos por primera vez cómo es capaz de transformarse en cuervo para luchar.





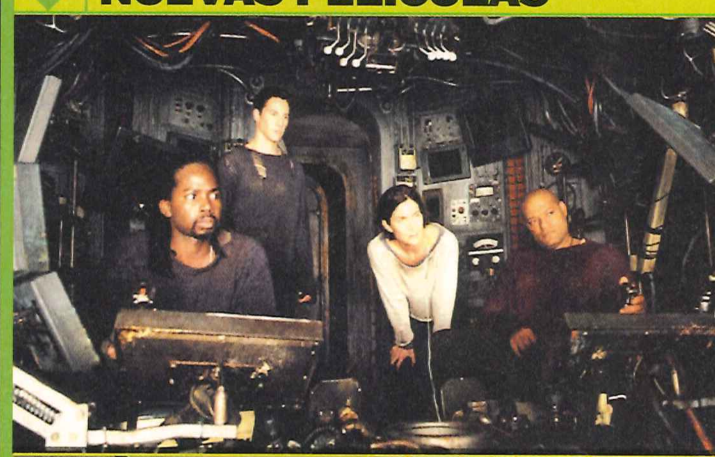
EL MOTOR 3D aprovechará las condiciones de cada consola para sacarle el máximo partido, es decir, que en GC y Xbox, el juego tendrá más resolución.

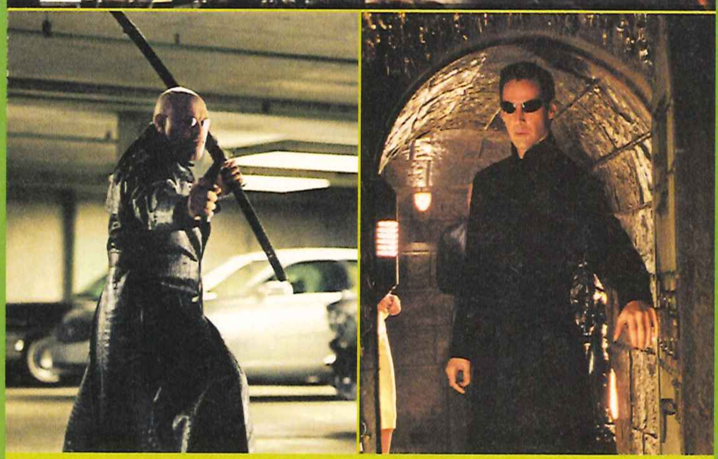


de un juego de hackers a nosotros también nos gustaría incluir la posibilidad de descargarnos cosas a través de Internet, pero aún no está claro si tendremos esta opción en la versión final, porque el juego online aún no está muy desarrollado en las consolas. Seguramente el próximo juego aproveche mejor este tipo de conexión". Eso sí, habrá un modo multijugador que será un juego de lucha en el que los personajes combatirán a gran velocidad utilizando diferentes estilos, como hacían Neo y Morpheus en la primera peli.

LOS PRÓXIMOS JUEGOS BASADOS EN MATRIX ya han comenzado a diseñarse: **"No pensé que pudiéramos hacer una versión para GB Advance, porque representar el tiempo bala en esta consola parecía imposible, pero mi equipo ya me ha demostrado que se puede hacer, así que quizá lancemos esta nueva versión"**. En cuanto a la siguiente entrega, que se centrará en la batalla de los humanos contra las máquinas, Perry afirma que **"tenemos el inconveniente de que "Matrix Revolutions", la tercera película, ya está rodada y saldrá dentro de un año, mientras que nosotros tenemos que empezar a realizar el juego desde cero. De todas maneras, trataremos de que esté en la calle a la vez que el film"**. Como veis, va a haber Matrix para rato.

ASÍ SERÁN LAS DOS NUEVAS PELÍCULAS





Matrix Reloaded (Mayo 2003)

La acción se divide entre los protagonistas. Por una parte, Neo quedará atrapado en el interior de Matrix mientras trata de evolucionar a un estado superior, en el que resulta casi invencible. Morpheus, Trinity y los demás formarán un comando de rescate para derrotar a los gemelos (los enemigos que le han atrapado) y traer de vuelta al "elegido". Una vez que lo hayan conseguido, todos viajarán a Zion, la ciudad subterránea donde habitan los últimos hombres libres de la Tierra, e intentarán armar un ejército para derrotar a las máquinas.



Matrix Revolutions (Final 2003)

Por fin asistiremos a la batalla final entre las máquinas y los hombres. Neo, el elegido, dirigirá a las tropas libres de Zion a bordo de una flota de naves para destruir a la computadora central de Matrix. Además de los centinelas (los pulpos mecánicos que perseguían al grupo por las alcantarillas), podremos descubrir los nuevos engendros mecánicos que las computadoras han preparado para defenderse. A lo largo de la película podremos ver cómo ha quedado el mundo del futuro.

¿ En serio piensas escuchar tu PLAYSTATION® 2 en tu televisor ?

PS2 PlayStation 2

PlayStation 2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CREATIVE

CREATIVE INSPIRE 5.1 CONSOLE 5500D



Potencia la asombrosa calidad de sonido de tu PLAYSTATION®2 con este completo sistema de altavoces 5.1 de 48 Vatios RMS, mando a distancia y decodificador Dolby Digital. Tus juegos cambiarán por completo cuando descubras la excelente calidad de sonido que ofrece este innovador sistema. Además, con la capacidad de reproducción de películas DVD de la videoconsola y el decodificador Dolby Digital del sistema de altavoces Creative® Inspire 5.1 Console 5500D, dispondrás de un auténtico sistema de Cine en Casa.
También disponible en versión 2.1 canales: Creative Inspire 2.1 Console 2400

www.europe.creative.com

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



«METAL GEAR SOLID SUBSTANCE» Una nueva edición de la aventura de espías por excelencia se acerca a PS2 y Xbox. Nosotros ya la hemos probado, y os contamos todas las novedades que nos prepara el bueno de Snake.



«MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE» Que nadie se pierda nuestro primer avance de estos "kombates" para PS2, GC y Xbox.

PÁGINA 64

SPACE CHANNEL V.2

Toda la redacción se puso a bailar mientras probábamos la secuela de «Space Channel 5». ¡La reportera más funky del universo viaja de vuelta a PS2!

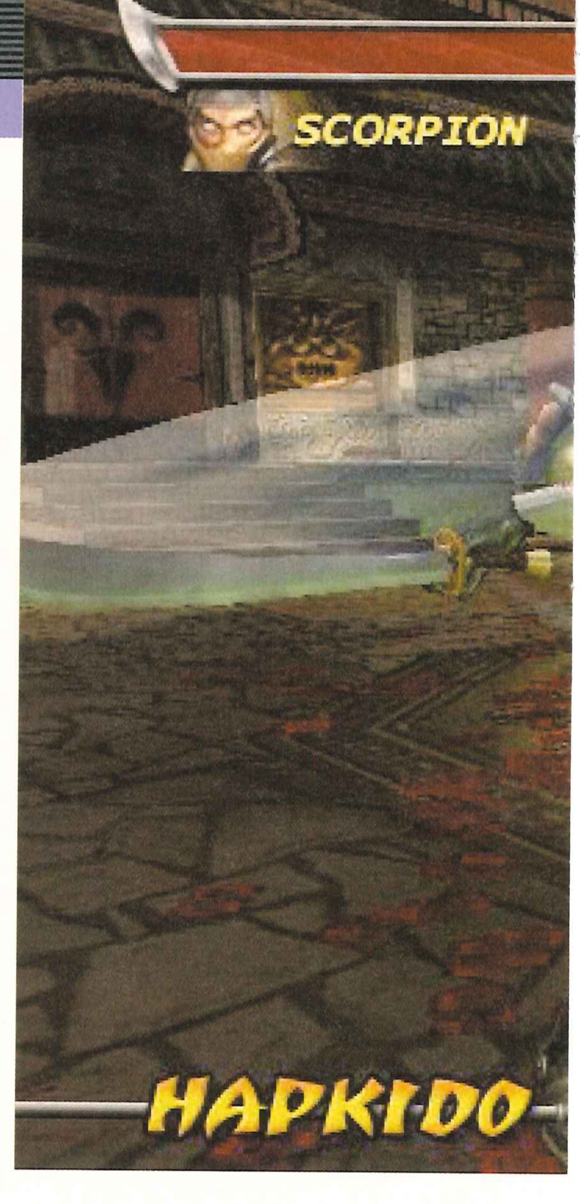


PÁGINA 62

«ATV QUAD» Estas motos de 4 ruedas corren que se las pelan por todas las consolas. ¿Os venís a dar una vuelta?

EN ESTE NÚMERO...

El nuevo año se avecina cargadito de novedades. Aquí os adelantamos cuáles van a ser los juegos más recomendables para empezar el 2003 con buen pie.





EL ESTILO DEL NUEVO «MORTAL KOMBAT» se mantendrá en la línea de los anteriores capítulos de la saga: podremos hacer los golpes más espectaculares y, como veis, no se cortará ni un pelo con el tema de la sangre.



LAS CLAVES

1 **HASTA TRES ESTILOS DE LUCHA** dominará cada luchador: Hapkido, Muay Thai, Karate, Tai Chi...

2 **EL PLANTEL DE PERSONAJES** estará formado por viejos conocidos y caras nuevas.

3 **LOS FATALITIES** volverán a ser uno de los grandes reclamos de este «Mortal Kombat».

- Febrero
- Midway
- Lucha

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Pelearse no suele ser la mejor opción para resolver un problema, sobre todo si enfrente tenéis a un "armario" capaz de congelaros o envolveros en llamas... ¡para luego partiros en varios pedazos!

LA SAGA DE LUCHA MÁS EXCITANTE Y BESTIAL de todos los tiempos está a puntito de debutar a las consolas de nueva generación, para goce de todos los aficionados a los buenos arcades de lucha. Los que llevéis un tiempo en esto de los videojuegos recordaréis que esta serie, que comenzó en Super Nintendo y Mega Drive, nunca se ha cortado un pelo a la hora de mostrar los golpes más brutales en cada combate, algo que volverá a repetirse con el lanzamiento de «Deadly Alliance», su quinta entrega. Y es que el nuevo «Mortal» se acercará bastante a sus comienzos en cuanto a jugabilidad y "feeling" se refiere, aunque en materia técnica y posibilidades de control ofrecerá varias novedades realmente jugosas.

EL PLANTEL DE PERSONAJES CONTROLABLES incluirá ocho caras nuevas, así que luchadores como Kenshi, Bo Rai Cho (al que, curiosamente, le encanta cogerse unas "cogorzas" de escándalo) o la atractiva Li Mei, se unirán a tipos ya experimentados en esto de pelear a muerte, como Sub Zero, Scorpion o Sonya. En total, podremos controlar a 21 "kombatientes" distintos, 12 de los cuales estarán disponibles desde el principio, mientras que a los demás tendremos que irlos desbloqueando poco a poco.

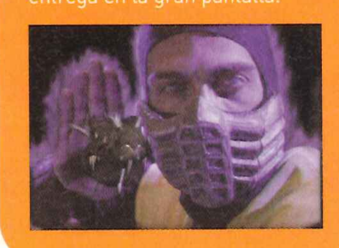
Cada personaje dominará tres estilos de lucha distintos, que podremos ir alternando según nos convenga en un mismo "kombate". Esta característica será una de las novedades más importantes de este nuevo

■ SERÁ UN «MORTAL» FIEL A LA SAGA, PERO TENDRÁ GRÁFICOS MUY RENOVADOS ■

¡OJO AL DATO!

Un buen debut...
HA TENIDO BUENAS CRÍTICAS EN USA
El nuevo «Mortal Kombat» ya ha salido a la venta en Estados Unidos, y las valoraciones que ha obtenido han sido muy positivas: casi todas las revistas y páginas de Internet que lo han comentado le han otorgado, por lo menos, notables altos.

De la consola al cine...
PRONTO HABRÁ UNA TERCERA PELÍCULA
La popularidad de la saga ha alcanzado tales cotas que ya han salido dos películas -Mortal Kombat The Movie y Mortal Kombat Annihilation- una serie de TV y una de dibujos animados. Parece confirmado que pronto habrá una tercera entrega en la gran pantalla.

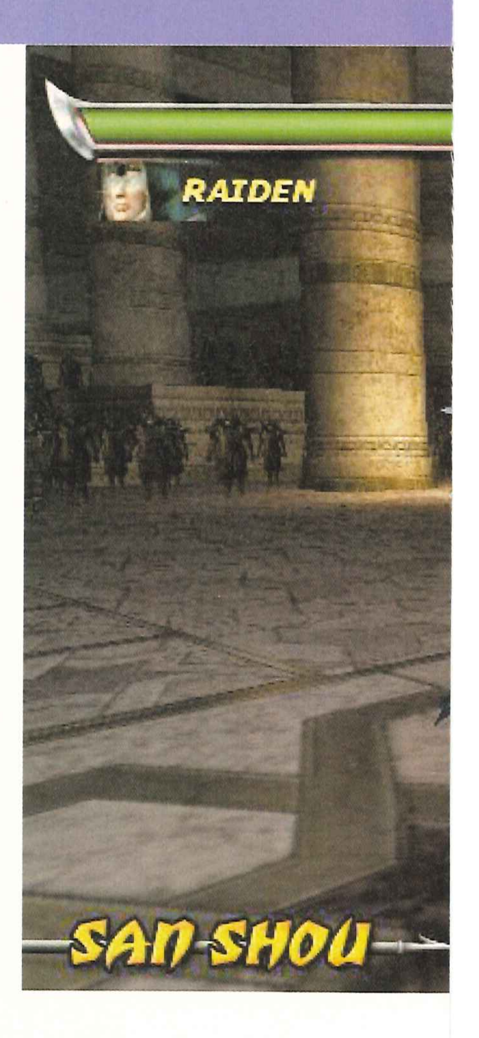


NITARA

ESTA FIERA LUCHADORA será uno de los debutantes en el nuevo torneo «Mortal Kombat». En total, serán más de 20 los personajes que podremos controlar.

APARTE DE SER UNOS ASES EN LA LUCHA CUERPO A CUERPO, estos tipos duros también serán capaces de manejar armas tan variadas como katanas, cuchillos de doble filo o palos Bo como aquel que hace churros.





HISTORIA DE UNA SAGA DE LUCHA MÍTICA

«Mortal Kombat» lleva con nosotros casi una década. Desde 1993, el torneo ha conocido hasta 10 entregas diferentes -que han recorrido todas las consolas conocidas hasta la fecha- e incluso un par de ellas han adoptado un estilo de aventura de acción. Estos han sido los 4 juegos más representativos hasta el momento:



MORTAL KOMBAT (1993) - SNES, MD, MEGA CD, GB, GG. El primer episodio sorprendió por el realismo de sus gráficos, excelentes animaciones y alta violencia.



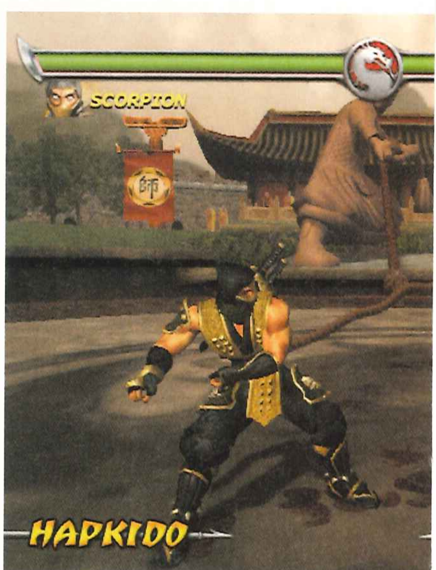
MK 2 (1994) - SNES, MD, 32X, GB, GG, SATURN Para muchos sigue siendo el mejor de la saga. Introdujo los babalities y friendships para restar algo de violencia.



MK TRILOGY (1996) - PLAYSTATION, N64, SATURN La saga ya había debutado en las 32 bit con un par de entregas, pero esta fue la primera que salió para todas.

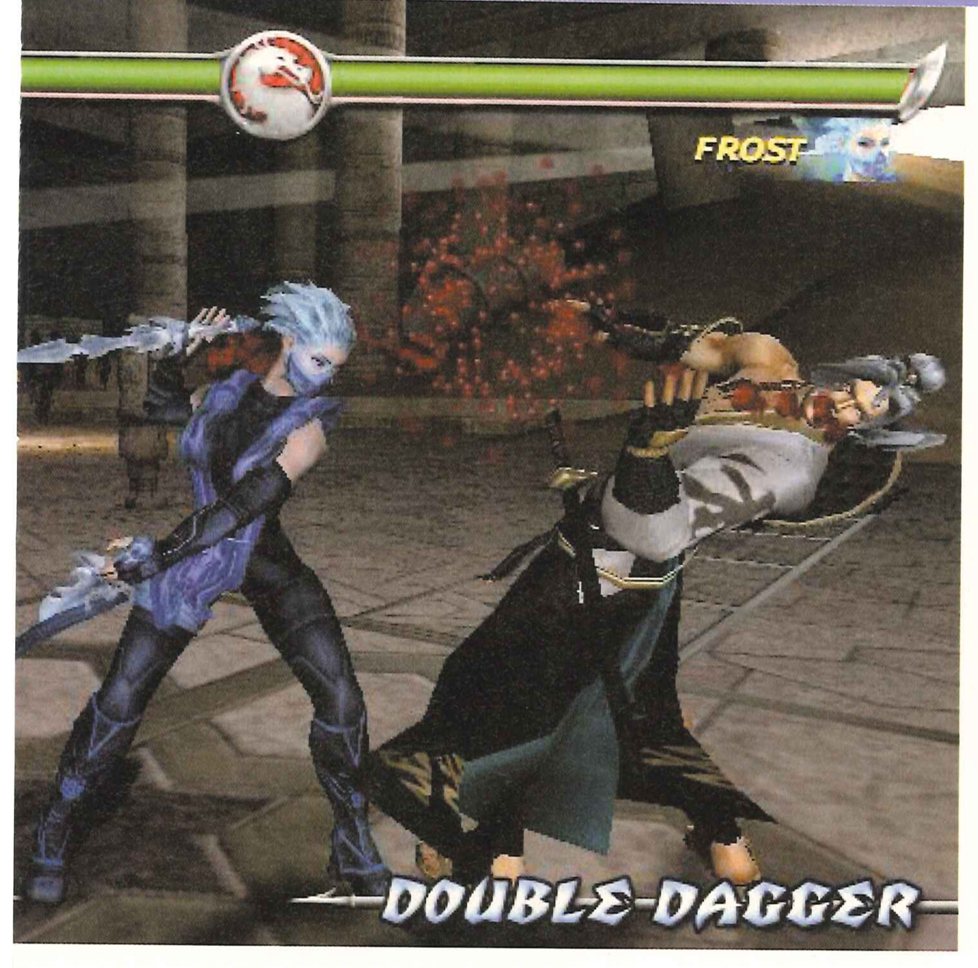


MK 4 (1997) - N64, PLAYSTATION, GBC El salto a las 3D le sentó muy bien a la saga, y la conversión del arcade a las consolas fue muy buena.



«Mortal Kombat», y promete convertirse en toda una revolución. Así, para llegar a ser unos fenómenos de la lucha, tendremos que saber cuándo pasar a pelear de una manera distinta y sorprender a nuestro rival. Este novedoso concepto hará que la jugabilidad sea más profunda que nunca, ya que, por poner un ejemplo, será posible realizar sucesiones continuadas de golpes

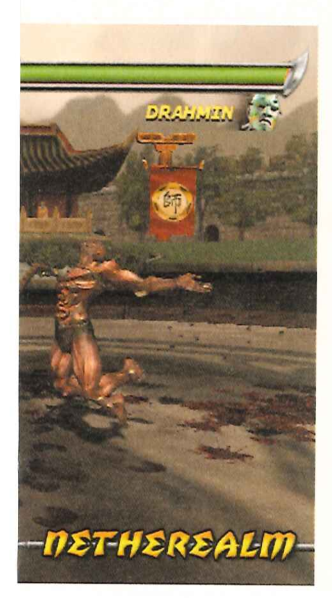




■ SU TREMENDA CALIDAD TÉCNICA Y LAS INTERESANTES NOVEDADES HARÁN DE ESTE «MK» EL MEJOR DE TODA LA SAGA ■



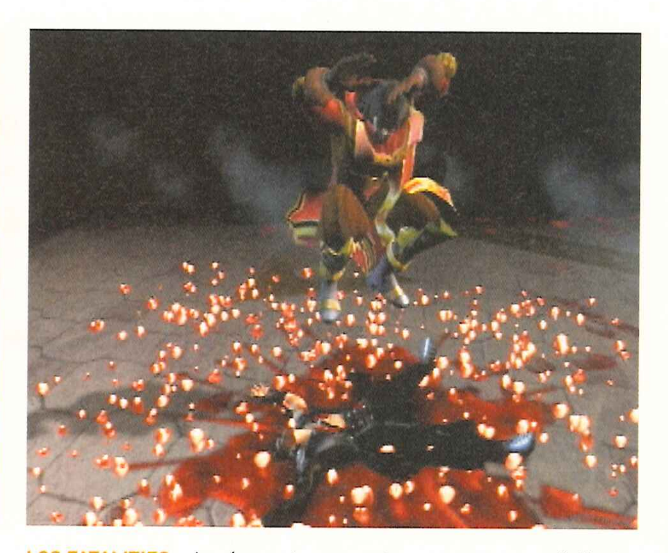
LA CALIDAD TÉCNICA que tendrá el nuevo «Deadly Alliance» será impresionante: personajes, escenarios, etc. lucirán así de bien.







LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES serán tan atractivos para la vista como contundentes para los contrarios. Habrá que aprendérselos...



LOS FATALITIES volverán a estar presentes en esta nueva edición de «Mortal Kombat». El título no estará recomendado a menores de 18.

combinando todos los estilos de nuestro personaje. ¿No os parece alucinante? Y no os preocupéis por el control, ya que podréis aprender fácilmente los golpes de cada luchador en el tutorial.

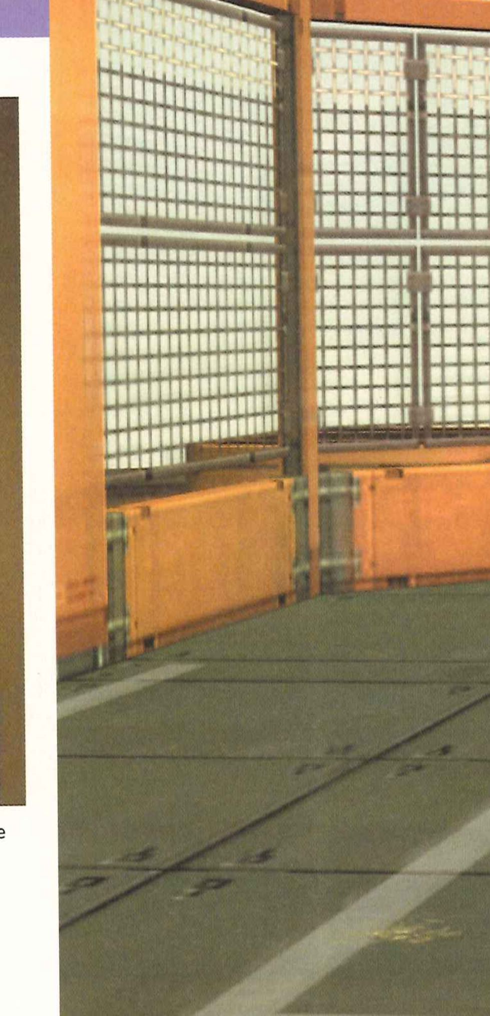
➔ OTRO PUNTO FUERTE DE ESTE ARCADE será, cómo no, la intensidad de unos combates en los que los borbotones de salsa de tomate fluirán tan a menudo como en las películas de terror de serie B. Sin embargo, los momentos más escalofriantes los viviremos cuando llegue la hora de hacer uno de los famosos "fatalities", los movimientos especiales con los que "remataremos" al luchador que haya tenido la desgracia de medirse a nosotros. De momento sólo hemos visto unos pocos, pero podemos aseguraros que el grado de violencia y oscuro sentido del humor que mostrarán estas imágenes son suficientes como para recomendar el juego a mayores de 18 años (¡y con la mili hecha, si nos apuráis!). Además, todo se verá en pantalla con un nivel de realismo alucinante gracias al exquisito modelado de los luchadores y a sus excelentes animaciones.

Así que ya sabéis: el "kombate" definitivo está a punto de comenzar en vuestra consola, pero pensáos bien si queréis participar en él: ya sabéis que dos entran, pero sólo uno sale... HC

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

El nuevo «Mortal» tiene una pinta realmente alucinante, y las novedades que incorpora le dan mucha más gracia que a anteriores episodios. Habrá que seguirle muy de cerca.





CON UN SISTEMA DE JUEGO que combina acción e infiltración, este título nos ofrecerá el mismo desarrollo que vimos en PS2 con el añadido de algunos modos extra, como las misiones virtuales y las "historias de Snake".



LAS CLAVES

1 **EL SISTEMA DE JUEGO,** la perfecta mezcla de acción e infiltración que nos alucinó en «MGS 2»



2 **LAS NUEVAS MISIONES** con las que se pondrá a prueba la puntería, el sigilo, etc.



3 **JUGAR CON SNAKE** partes de la aventura que en el original correspondían a Raiden.



- Febrero
- Konami
- Aventura de acción

METAL GEAR SOLID SUBSTANCE

Para que os enteréis: este juego es el mismo que hemos visto y disfrutado en PS2 pero con más "chicha" (o "Sustancia", vamos). Así que si tenéis una Xbox o una PS2, no perdáis detalle...

LA MEJOR AVENTURA DE INFILTRACIÓN de todos los tiempos volverá dentro de poco a Xbox (el 7 de Febrero) y también a PS2 (unos días después) para que podamos convertirnos de nuevo en Snake y Raiden. ¿Cómo? ¿que no sabéis quiénes son? ¡¿pero en qué mundo vivís!? Bueno, tranquilos, porque el argumento de «Metal Gear Solid 2 Substance» será igual que en el original: nos va a tocar ayudar a los dos soldados que mencionábamos antes a acabar de una vez por todas con los dichosos Metal Gear, unas armas de destrucción masiva que tienen la irritante característica de caer siempre en manos de los terroristas. Por supuesto, éste será sólo el planteamiento, porque el juego no dejará de sorprendernos de principio a fin con un montón de giros argumentales... ¡y de novedades!

SI LA HISTORIA SE VA A MANTENER INTACTA, lo mismo ocurrirá con el sistema de juego. Ésta será una aventura en tercera persona en la que las cosas no se resolverán a tiros, sino demostrando nuestras dotes de infiltración en "territorio enemigo". Vamos, que tan pronto tendremos que pegarnos a las paredes para que los terroristas no nos pillen, como hacer ruido para despistarlos o disfrazarnos para no levantar sospechas.

Claro, que los enemigos no van a ser precisamente tontos, sino que serán capaces, por poner sólo un ejemplo, de seguir las huellas que dejemos, así que en

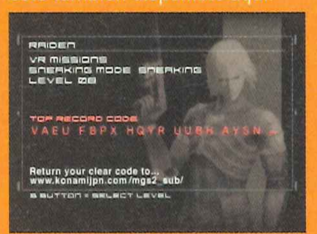


LA AVENTURA QUE NOS ALUCINÓ EN PS2 VUELVE CON MODOS DE JUEGO ADICIONALES

¡OJO AL DATO!

Un éxito de ventas...
«MGS 2» HA VENDIDO 5 MILLONES DE COPIAS
«Metal Gear Solid 2 Substance» será una revisión del juego que salió a la venta hace casi un año en PS2. Además de suponer una auténtica revolución técnica, «MGS 2» lleva ya vendidas en todo el mundo la friolera de cinco millones de unidades.

Competición mundial...
PODREMOS "COLGAR" NUESTRA PUNTUACIÓN EN UNA PÁGINA WEB
En la versión americana, cuando completamos una de las misiones adicionales con una buena puntuación, se nos muestra en pantalla un código secreto y una web (imagen de debajo), en la que podemos comparar nuestra puntuación con la de otros jugadores. Aunque todavía no hemos podido probar la versión europea, esperamos que este "servicio" esté también disponible aquí.



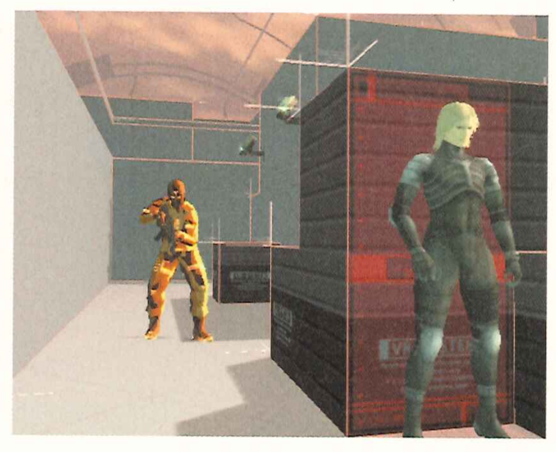
SOLID SNAKE

EL GRAN HÉROE de todos los «Metal Gear» participará en un montón de misiones extras, y tendrá su propio modo de juego.



LA AVENTURA PRINCIPAL SEGUIRÁ INTACTA, y en ella tendremos que ayudar a Snake y a Raiden a acabar con un nuevo prototipo de Metal Gear. Por eso, no debéis olvidaros en casa los cigarrillos (virtuales, eso sí) para ver las trampas con láser.









ALGUNAS MISIONES tendrán un toque de humor "marca Kojima". En ésta tendremos que huir de malos gigantes.

LOS ENEMIGOS "VIRTUALES" tendrán aspecto de dibujos animados, aunque no por ello serán menos agresivos.



LAS AVENTURAS DE LA "SERPIENTE SÓLIDA"

Aunque la entrega más conocida de toda la saga fue la de PSone, lo cierto es que Snake no ha dejado de trabajar desde 1987, año en el que salió a la venta el primer «Metal Gear». Y como el pobre chico ha estado currando tanto y tan duro, sin que nadie se acuerde de sus primeros pasitos, desde Hobby Consolas le queremos rendir este sentido homenaje.



METAL GEAR (MSX / NES / C64): En el primer juego de toda la saga nos enfrentábamos por primera vez a Big Boss y a su súper-tanque, Metal Gear.



METAL GEAR 2 (MSX2): Snake debía rescatar a un científico secuestrado, pero como siempre ocurre, al final tenía que eliminar a otro Metal Gear.



MGS (PSONE): El sistema de juego, la variedad de situaciones y los gráficos 3D, convirtieron este juego en el más sorprendente de toda la saga.



METAL GEAR SOLID (GBC): 7 años después de la primera entrega, Snake regresa a la misma zona dónde acabó con Big Boss para repetir la hazaña.



MGS VR MISSIONS (PSONE): Éste título estaba formado por una serie de misiones de entrenamiento virtual, similares a las de «Substance».



MGS 2 (PS2): Aunque el sistema de juego era igual a «MGS», es decir, divertidísimo, fue el motor gráfico del juego lo que nos dejó "flipados".



más de una ocasión nos descubrirán, y entonces tendremos que echar mano de nuestro mejor aliado: un completo arsenal compuesto por pistolas, lanzagranadas, misiles teledirigidos...vamos, que los protagonistas aquí se lo pasan en grande, los muy sortudos...

Como veis, hasta aquí se trata del mismo juego con el que hemos alucinado este año en



■ ADEMÁS DE LAS MISIONES Y MODOS EXTRA, TAMBIÉN PODREMOS JUGAR CON PERSONAJES COMO EL NINJA ■

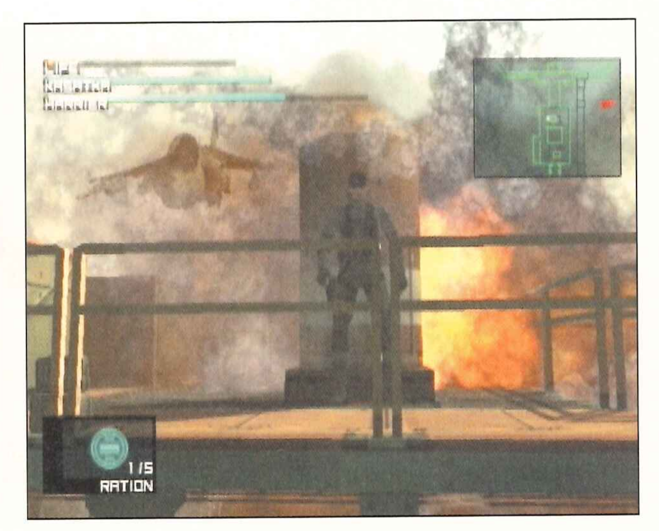


UNA DE LAS MISIONES consistirá en apuntar por la espalda a nuestros enemigos. Si lo hacemos bien, veremos como desaparecen.





TAMBIÉN PODREMOS JUGAR CON EL NINJA algunas misiones, aunque con una katana en las manos ¡cualquiera decide infiltrarse!



PELEAR CONTRA EL HARRIER (cof, cof) jugando con Snake (cof) será posible en el modo adicional (cof, cof) llamado "Historias de Snake".

PlayStation 2. Y entonces os estaréis preguntando, ¿pero dónde leches están las novedades? Tranquilos, que ahí van.

→LAS NOVEDADES DE ESTA EDICIÓN llegarán, para empezar, con las 350 VR misions, una especie entrenamiento virtual que simula situaciones reales, poniendo a prueba nuestra puntería o nuestra habilidad como "infiltrados". Por otro lado tendremos otras 150 misiones de juego real alternativas, como desactivar una serie de bombas en un tiempo límite, en las que pondremos en práctica todo lo aprendido en los entrenamientos.

Pero aquí no acabarán las sorpresas, porque este título contará con otro modo de juego, llamado "Historias de Snake", que nos permitirá jugar con este personaje ciertas partes de la aventura, incluyendo algunas que en el original de PS2 correspondían a Raiden. Vamos, que será un modo ideal para aquellos que en su momento afirmaron que Radien tenía menos carisma que Leonardo Dantés. Y por último, también nos encontraremos con nuevos personajes controlables que habrá que desbloquear y otros modos de juego ocultos.

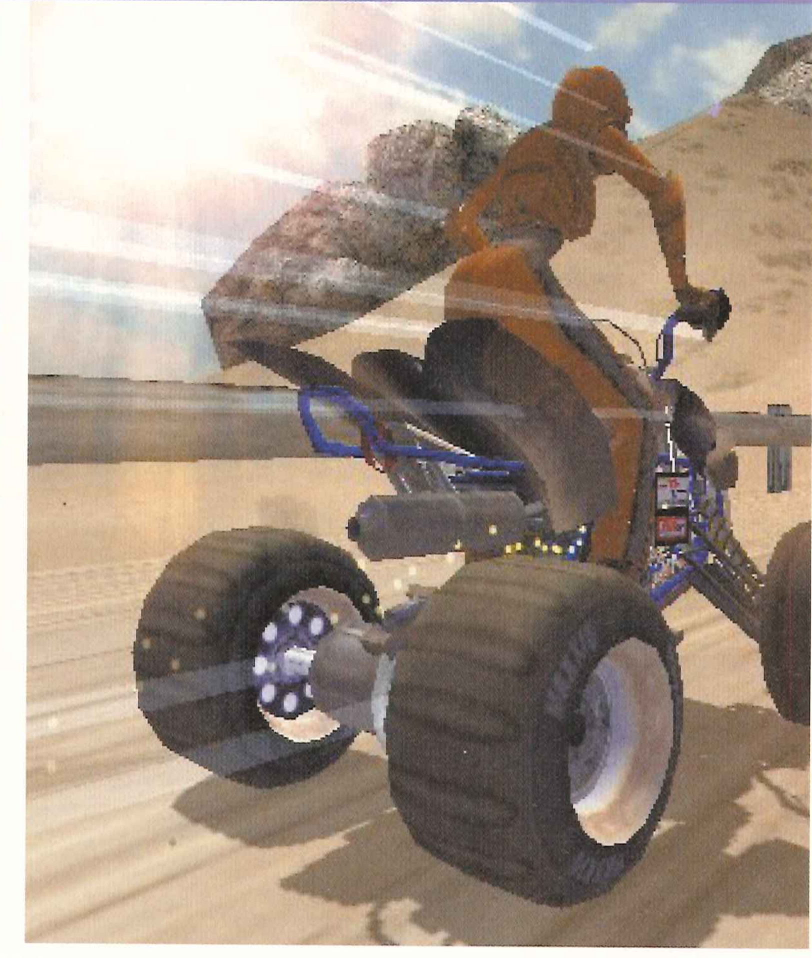
Y sí, ahora tocaría hablar de los geniales gráficos del juego o de todos sus detallitos curiosos, pero entonces ¿qué os contaríamos el número que viene en nuestro completo análisis? HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Si «MGS 2» era una maravilla, ¿cómo calificaremos a éste, que incluirá cientos de misiones extras? Pronto lo sabréis...



LOS QUADS serán la alternativa a los "vehículos extremos" de otros juegos, como los monopatines o las bicis. En estas carreras podremos hacer las más alocadas piruetas.



LAS CLAVES

1 LAS PIRUETAS que podremos realizar serán espectaculares. Y si no nos creéis, mirad qué bien nos sale el "Superman" sobre el quad.



2 DAR PATADAS AL RESTO DE PILOTOS, con lo que podremos quitarnos competidores de encima con mucho tacto (¿o mejor decir contacto?).



3 EL MODO CARRERA nos permitirá convertir a un piloto mediocre en un campeón profesional.



- Febrero
- Acclaim
- Velocidad

ATV QUAD POWER RACING 2

Vais a toda pastilla por un bosque, se acerca un rival, le atizáis una patada, saltáis y hacéis una pirueta. ¿Quién dijo tranquilidad?

LOS QUADS SON ESAS MOTOS DE CUATRO RUEDAS que soléis ver en la playa (cuando dejáis de mirar a las chicas en bikini, claro) o en las excursiones "aventureras" que tan de moda están últimamente, y ahora se van a convertir en vehículos de competición sobre los que, además, habrá que hacer piruetas.

Subidos en una de esas motos correremos contra otros 7 participantes a través de escarpados circuitos, como una playa llena de dunas, la ladera de una montaña nevada y hasta un vertedero. Pero las acrobacias también serán importantes, porque con ellas ganaremos puntos y llenaremos un medidor de turbo, muy útil para recuperar terreno perdido. Claro, que habrá una tercera forma de triunfar: liarnos a patadas con los rivales para hacer que se caigan, aunque no será muy recomendable, porque los otros pilotos tratarán de devolvernos la jugarreta.

→PODREMOS PARTICIPAR EN 9 MODOS DE JUEGO, aunque todos partirán de este planteamiento. Los más interesantes serán el modo carrera, los retos y el multijugador. En el primero, elegiremos un piloto entre los 24 disponibles (muchos de ellos secretos) y le acompañaremos a lo largo de una serie de carreras en las que irá mejorando sus habilidades. El segundo consistirá en pequeñas misiones, como "escalar" unas plataformas y, por último, el multijugador nos permitirá competir contra 3 amigos en la misma consola. ¡Corred a poner a punto vuestra moto! HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

El comportamiento de las motos nos ha parecido bastante realista y el control, ajustado. Sólo falta que se solucionen algunos fallos gráficos.





HABRÁ 9 MODOS DE JUEGO. Uno de los más variados será el de los retos, que nos pondrá desafíos del tipo "serpentea entre conos" o "trepa esta estructura".



¡OJO AL DATO!

Los programadores...
UNOS EXPERTOS EN DEPORTES EXTREMOS
Aka es una división de Acclaim que se dedica exclusivamente a los deportes extremos. Son unos expertos en el género, como demuestra su trabajo anterior en títulos como «Aggressive Inline», de patinadores en línea, o «BMX XXX» y la saga «Dave Mirra», sobre bicis acrobáticas.

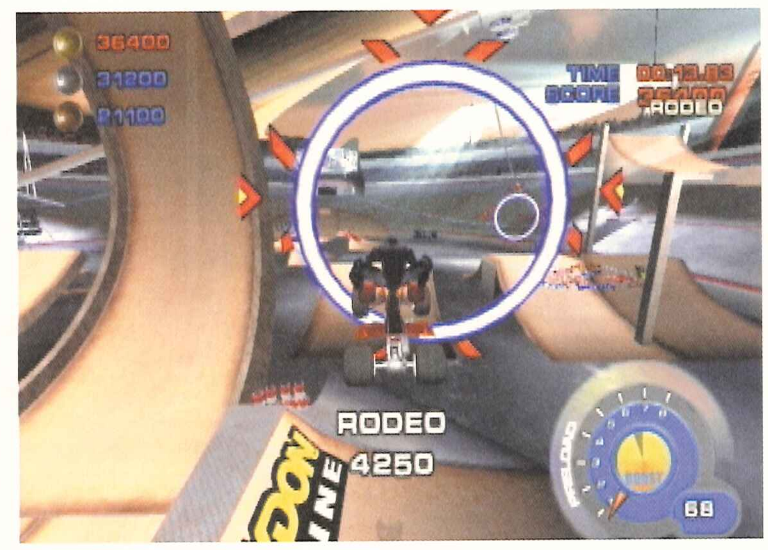
No tuvo mucho éxito...
LA PRIMERA PARTE SALIÓ PARA PSONE
La primera entrega de este juego salió hace 2 años a la venta en PSone, pero su calidad dejaba bastante que desear. Claro, que ahora en Acclaim trabajan duro para que no se repitan los fallos.

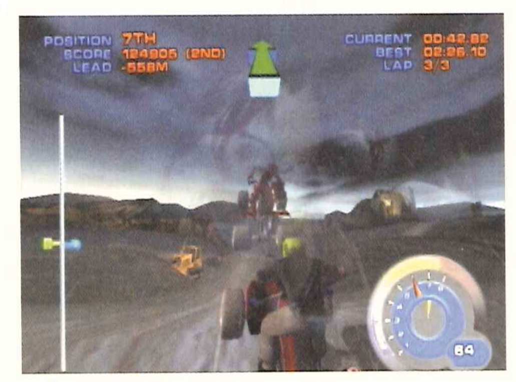


ATV - PSONE

■ EL SISTEMA DE JUEGO VA A MEZCLAR LA EMOCIÓN DE LAS CARRERAS CON LA ESPECTACULARIDAD DEL DEPORTE EXTREMO ■







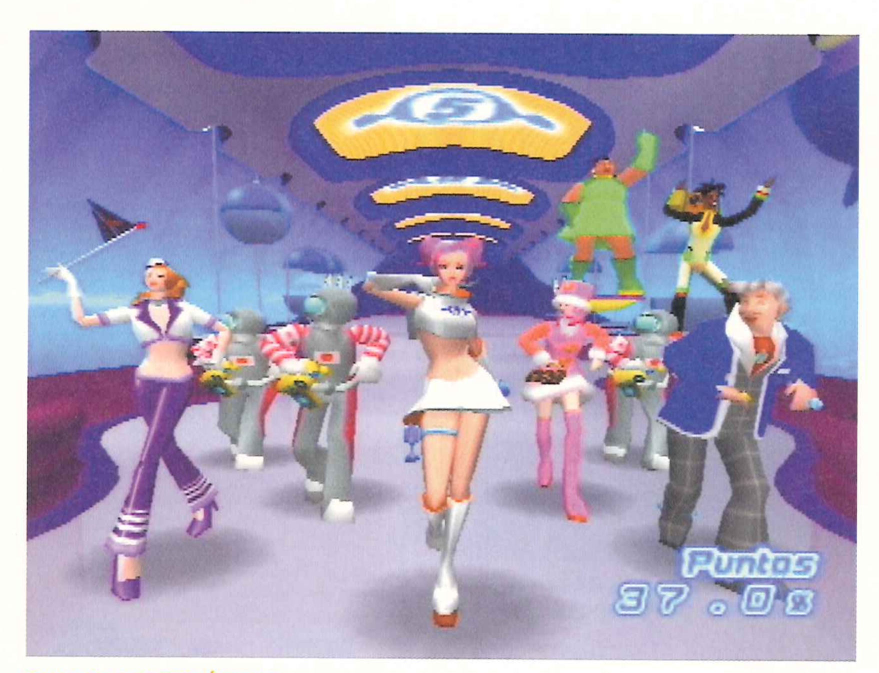
GRÁFICAMENTE, el juego tendrá detalles muy buenos, como las sombras o la lluvia que mojará la cámara.



LAS ACROBACIAS que realizaremos serán un peligro para nuestros dientes. ¿Os mola el snow sobre quad?



EL JUEGO LIMPIO no primará en este título, porque además de llenarnos de barro... ¡nos liaremos a coces!



SALVAR A LOS TERRÍCOLAS de una invasión alienígena será la misión de Ulala. Para hacerlo, tendrá que mostrar su dominio de las pistas de baile. ¡Todos querrán bailar con ella!



LA PISTOLA LÁSER que llevará Ulala nos servirá tanto para devolver a la normalidad a los humanos, como para despachar a los extraterrestres.



LOS ENEMIGOS FINALES, como estos tres tenores de hojalata, serán difíciles de batir.



ULALA lucirá un aspecto mejor que nunca, y además podremos elegir su vestuario ¡Umm!



Febrero ■ Sega ■ Baile

SPACE CHANNEL V.2

¿Sois de los que van a la disco sólo para ver a las go-go's? ¡Vaya pillines! Bueno, pronto podréis presumir de tener una en casa.

ULALA, LA "POPSTAR" MÁS FAMOSA DE LA GALAXIA, regresará el mes que viene a PS2 con más marcha que nunca. Y es que en esta secuela del juego que salió hace dos años en Dreamcast y PS2, esta guapa reportera tendrá que expulsar de nuevo a unos aliens que pretenden invadir la galaxia con la ayuda de unas armas láser que provocan que los humanos se pongan a bailar de forma bastante tonta.

Para hacer frente a esta amenaza, Ulala tendrá que demostrar que sigue siendo la reina de la pista, y usará sus geniales bailes para entretener a los "marcianitos" mientras libera a los rehenes con su pistola de rayos.

LA MECÁNICA DE JUEGO SERÁ IGUAL QUE SIEMPRE, por lo que de nuevo nuestro cometido consistirá en repetir los movimientos que nos marquen los aliens durante las canciones. Y tendremos que estar siempre muy atentos al ritmo de la música, porque no habrá indicadores ni ayudas en pantalla. Las canciones serán de diferentes estilos, pero todas tendrán mucha marcha, lo que unido a lo guapa que estará Ulala y a unas animaciones muy cachondas, hacen que ya estemos deseando meterle mano… ¡al juego, claro! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La estética pop de todo el juego y, sobre todo, la música, nos han gustado mucho, pero habrá que ver si no es muy parecido al primer «Space Channel 5».

LAS CLAVES

1 **HABRÁ QUE SEGUIR LA MÚSICA** atentamente, porque no saldrá ningún indicador en la pantalla.

2 **LAS CANCIONES** serán pegadizas a tope, y nos darán hasta ganas de ponernos a a bailar en casa ¡Sólo faltará el Aserejé!



PACK EXCLUSIVO BLOCKBUSTER®



PlayStation 2

Precio actual: 249,99€



Memory Card

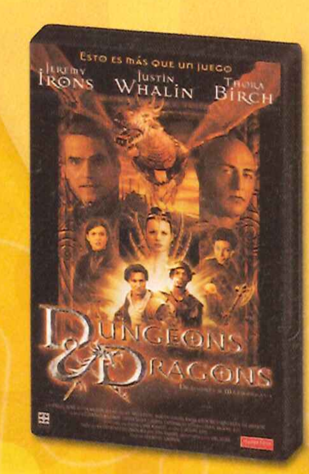
Precio actual: 42,99€

CÓMPRATELO EN BLOCKBUSTER® Y LLÉVATELO TODO POR SÓLO

330€

(54.907 PTAS.)





Dragones & Mazmorras

Precio actual: 9,99€



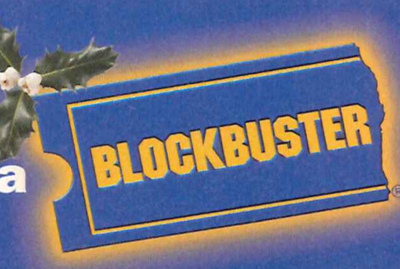
Tekken 4

Precio actual: 69,99€

Promoción válida hasta fin de existencias: 1.000 unidades. Sólo válido en tienda

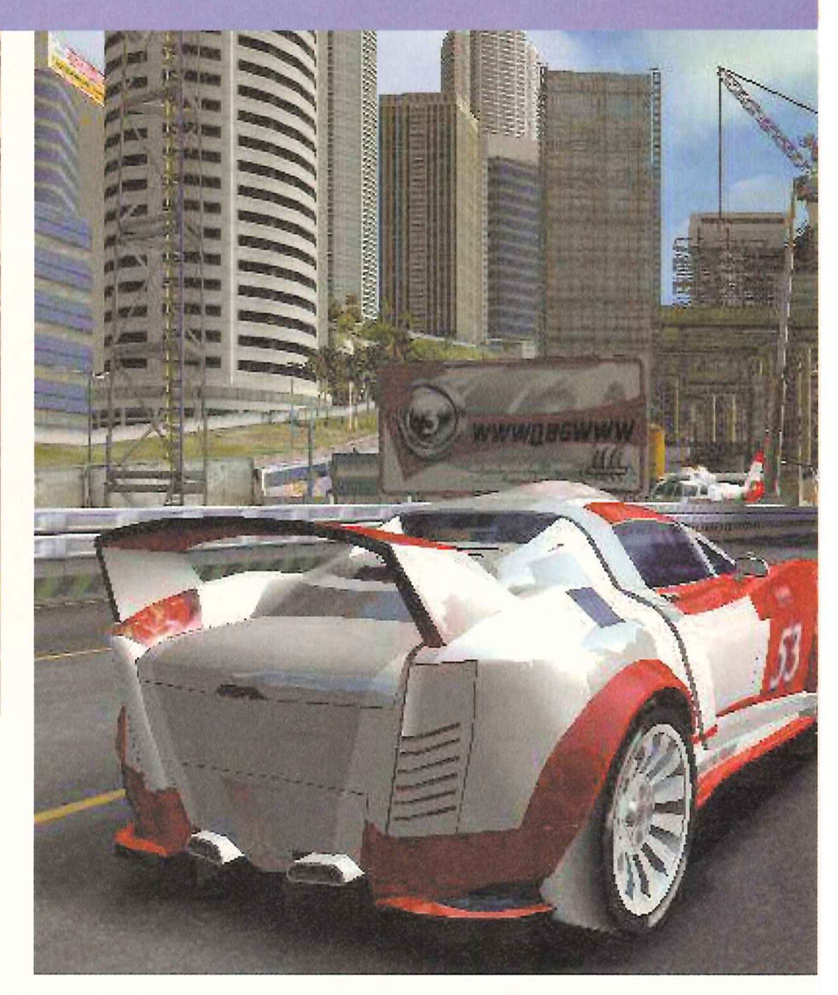
Llévate la Emoción a Casa

www.blockbuster.es





CREAR NUESTRO PROPIO COCHE dejará de ser un sueño en este juego, que nos dará la posibilidad de modificarlo y mejorarlo a nuestro gusto, para así ganar más carreras.



LAS CLAVES

1 EL MODO "DREAM", que traerá una nueva propuesta para innovar dentro del género. ¡Eso de montar nuestra propia factoría de coches mola!



2 LOS GRÁFICOS, sobre todo por los amplios y bonitos escenarios, tanto en impresionantes zonas urbanas como en las vistosos espacios abiertos.



3 LOS COCHES REALES, que se llevarán todo el protagonismo por encima de los prototipos.



- Enero
- Infogrames
- Velocidad

RACING EVOLUZIONE

Montar vuestra empresa de coches sale por un riñón, ¡pero es la forma más fácil de tener el cochazo que siempre habíais soñado!

A INFOGRAMES SE LE DAN BIEN LOS COCHES, como ha demostrado en PS2 con «V-Rally 3» y «Stuntman», y ahora prueba en Xbox con un juego que os recordará a títulos como «Project Gotham», pero ofrecerá una propuesta muy original.

Y es que, además del clásico Arcade y una opción para dos jugadores, su modo estrella será el "Dream", donde nos tendremos que fabricar nuestro propio prototipo. Después de probarlo en algunas carreras, otras empresas se interesarán por él, y así empezaremos por contratar "curritos", luego montaremos un equipo de desarrollo y, tras más de 30 horas de juego y de muchos sudores para ganar carrera tras carrera, lograremos tener una gran empresa de coches a la altura de BMW o Mercedes. Mola, ¿eh?

EN CUANTO A LA PARTE TÉCNICA DEL JUEGO, es decir, las opciones y gráficos, todo apunta bien alto. Habrá un total de 85 coches (40 reales y el resto inventados), bien modelados y con reflejos "a tutiplén", y el control va a ser de lo más realista.

Podremos correr en más de 50 circuitos, que transcurrirán por espectaculares carreteras de montaña, circuitos de competición, ciudades e incluso los típicos estadios ovales americanos. Y será en ellos donde los gráficos ofrezcan su mejor cara, ya que se están usando más de 500.000 polígonos, con múltiples efectos en cada escenario, y como podéis ver en las pantallas, darán una gran sensación de amplitud y realismo. ¡Qué buena pinta! HC

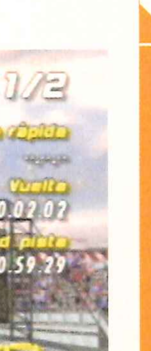
PRIMERA IMPRESIÓN

El modo "Dream" puede ser el gran atractivo del juego, y los gráficos convencen a primera vista. A ver si mejoran un poco la sensación de velocidad.



HABRÁ COCHES DE TODO TIPO, desde modelos reales tan "modestitos" como el Mercedes SLK, hasta bestias del asfalto como este bólido salido de Le Mans.

¡OJO AL DATO!

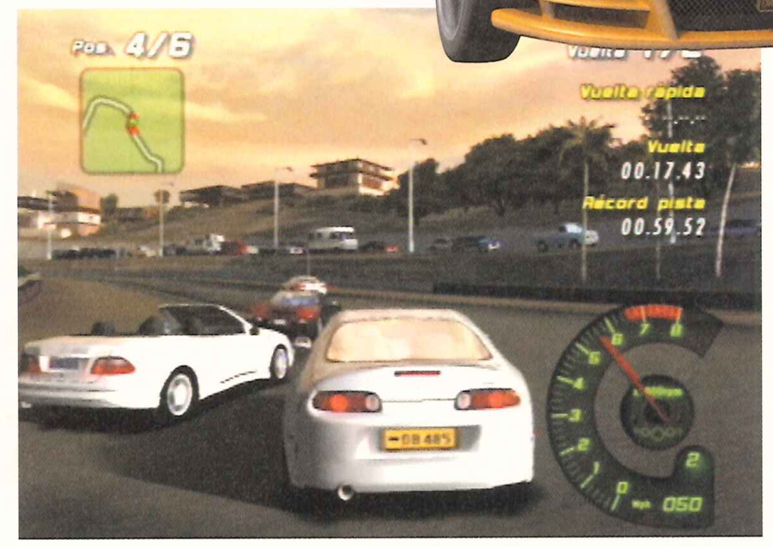


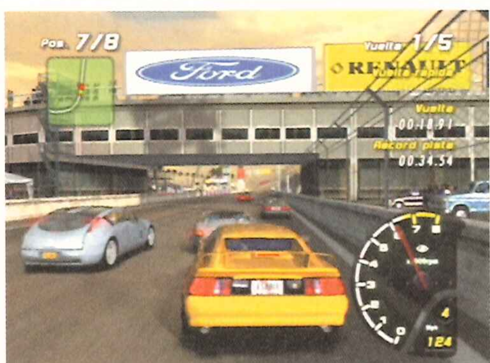
Infogrames acelera...
SUS CREADORES ESTÁN AVALADOS POR «V-RALLY 3» Y «STUNTMAN»
Últimamente, Infogrames está apostando fuerte por los coches, y además son toda una garantía de variedad, porque la original propuesta de este juego se une a la velocidad pura de «V-Rally 3», y al espectáculo de «Stuntman».

Calidad gráfica de sobra...
LOS COCHES TENDRÁN EL DOBLE DE POLÍGONOS QUE «GRAN TURISMO 3»
Si bien hay títulos como «Colin McRae 3.0» y «WRC II Extreme», que también han superado esa cifra, los coches de «Racing Evoluzione» dispondrán de más de 11.000 polígonos, frente a los 5.000 de «GT3». Eso os permite haceros una idea de su calidad.

EL MODO PRINCIPAL NOS INVITARÁ A DISEÑAR UN PROTOTIPO Y PROGRESAR HASTA CREAR NUESTRA COMPAÑÍA DE COCHES







EL CONTROL será bastante realista, y deberéis echar mano del freno de... eso, de mano, muy a menudo.



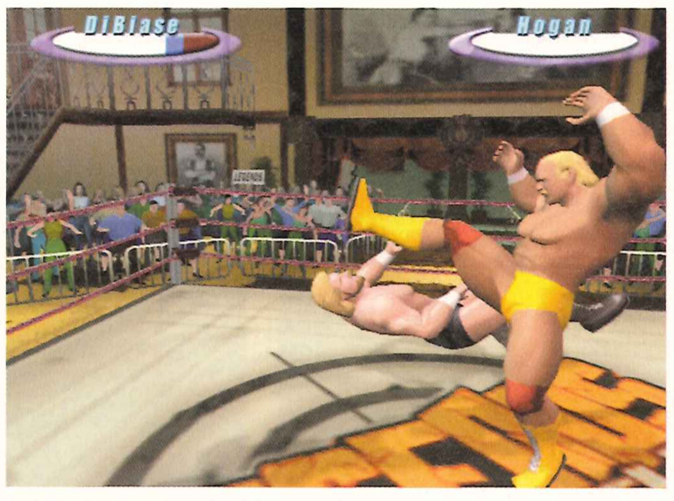
LOS REFLEJOS Y DEFORMACIONES serán solo uno de los buenos detalles gráficos que veréis en el juego.



NUESTRA LABOR como ingenieros será escoger la carrocería del prototipo, color, logotipo, el motor, etc.



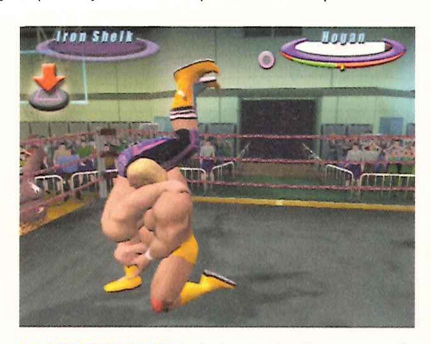
LA ESPECTACULARIDAD DE LOS COMBATES va a estar más que garantizada. Los personajes serán capaces de realizar las presas más salvajes que hayáis visto. Aquí tenéis una prueba.



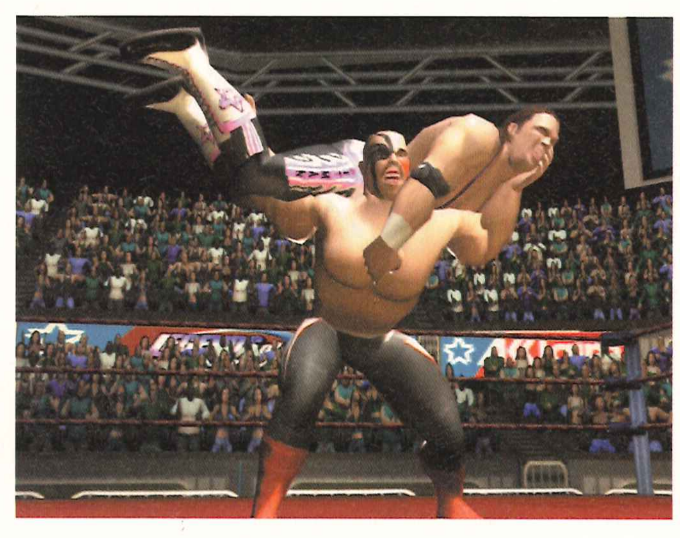
LOS LUCHADORES serán viejos conocidos en esto de darse de bofetadas. Estrellas como Hulk Hogan o Million Dolar Man no faltarán a la cita.



CUANDO EL RIVAL esté maltrecho será el momento de inmovilizarle para ganar.



LA MUSCULATURA de los luchadores estará muy bien definida. ¡Estos tíos entrenan duro!



LAS CLAVES

1 LA GRAN CANTIDAD DE PERSONAJES y opciones satisfará de sobra a los jugadores más exigentes.

2 LA PUESTA EN ESCENA también promete ser realmente alucinante: será casi igualita a la que se suele ver en televisión.



Enero ■ Acclaim ■ Lucha

LEGENDS OF WRESTLING 2

Aunque estas peleas sean más falsas que un billete de 4 Euros, en este juego más de un luchador saldrá con varios huesos rotos.

EL WRESTLING, LA LUCHA LIBRE AMERICANA, es uno de los... ejem, deportes más espectaculares que existen, virtud que se acentúa cuando estos combates simulados se pasan a las consolas. Tal es el caso de «Legends of Wrestling 2», un título con el que podremos disfrutar de lo lindo con frenéticas batallas entre sus más de 60 personajes, incluidos Hulk Hogan y otros famosos del género. Y eso sin contar con el completo editor de luchadores con el que podremos confeccionarnos a nuestro "wrestler".

→ENTRE LA GRAN VARIEDAD DE OPCIONES que nos brindará el juego destacarán dos por encima de las demás: las peleas en el interior de una jaula y las llamadas Battle Royal, en las que docenas de luchadores irán desfilando sobre el ring con el único fin de no salir con muchas costillas machacadas. Como veis todo está listo para que empiece el espectáculo. El mes próximo tenéis una cita en el cuadrilátero. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Está claro que el juego contará con gran cantidad de modos de juego y luchadores. A ver si todo lo demás está a la altura...



Battle Engine aquila
XBOX
PlayStation 2
¿TIENES UNA MENTALIDAD PARA LA GUERRA?
LA GUERRA ES INEVITABLE Y LAS TROPAS ESTÁN LISTAS PARA ACTUAR. ¿SERÁS LO SUFICIENTEMENTE FUERTE E INTELIGENTE PARA RESISTIR EL ATAQUE ENEMIGO? ¿PODRÁS DIRIGIR A TU EJÉRCITO BAJO PRESIÓN?
WWW.BATTLE-ENGINE.COM
XBOX
PlayStation 2
lost toys
© 2002 Infogrames Europe SA. Designed and developed by Lost Toys. All rights reserved.



EL DESARROLLO del juego consiste en disparar a todo lo que se mueva antes de que acabe el tiempo límite.



EL PISTOLERO TIME

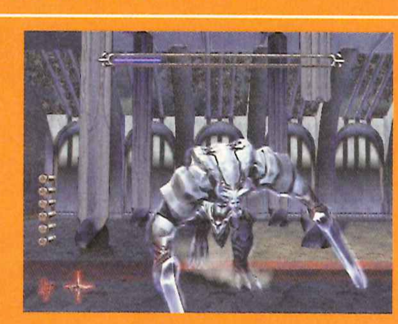
Olvidad la pelota de gomaespuma y la música clásica. Lo que se lleva en Japón para quitarse el estrés es bajar al salón recreativo y echar una partida al último «Time Crisis», la máquina de disparos de Namco.

MÁQUINA

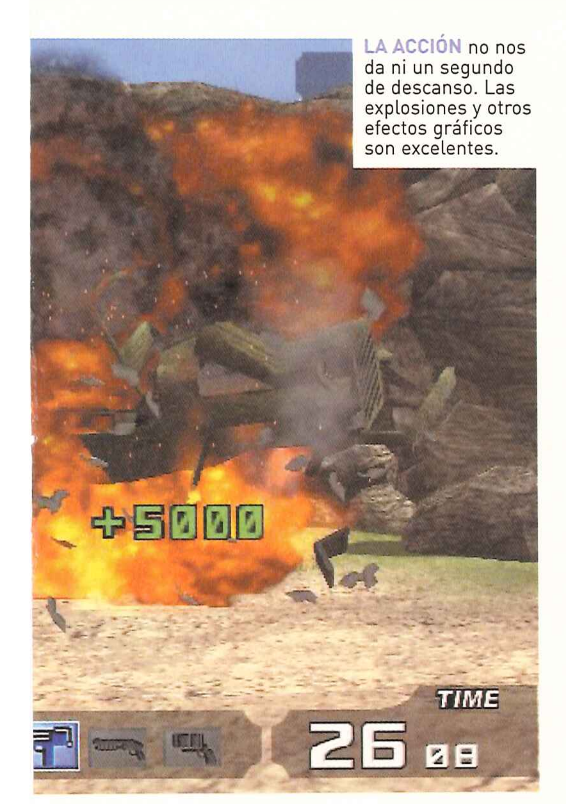
El mueble original incluye dos pantallas separadas y dos pistolas para las partidas multijugador. El cambio de arma se realiza combinando el botón de disparo con el pedal para agacharnos.

LO QUE DEBES SABER

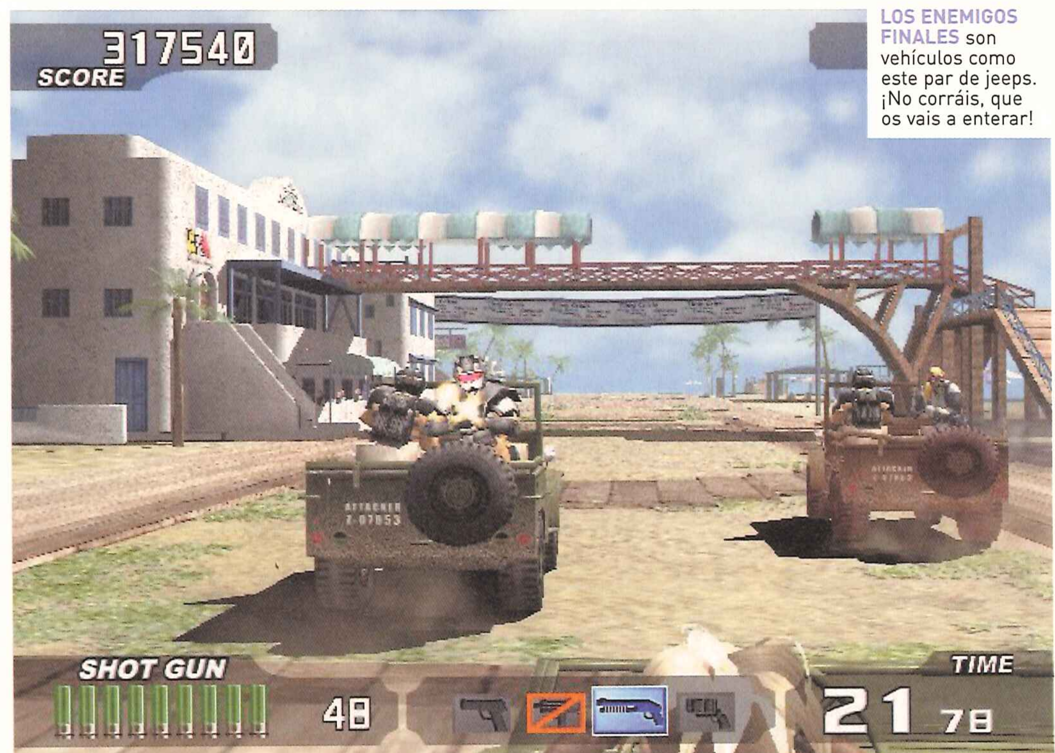
- **TIPO DE JUEGO:** Disparos
- **COMPAÑÍA:** Namco
- **LANZAMIENTO:** FECHA: Primavera 2003 LUGAR: Japón
- **NÚMERO DE JUGADORES:** 1 ó 2
- **PRECIO DE LA PARTIDA:** 100 yens (0,80 euros)
- **CONVERSIÓN:** PlayStation 2



LOS REYES DE LOS DISPAROS
Namco es experta en juegos de disparos. Suyos son también títulos como «Vampire Night» (en la imagen) o «Ninja Assault».



LA ACCIÓN no nos da ni un segundo de descanso. Las explosiones y otros efectos gráficos son excelentes.



LOS ENEMIGOS FINALES son vehículos como este par de jeeps. ¡No corráis, que os vais a enterar!

MÁS RÁPIDO DEL ARCADE

CRISIS 3

LOS JUEGOS DE DISPAROS tienen tanto éxito en los salones recreativos, que Namco ha decidido lanzar en Japón una nueva entrega de la saga «Time Crisis», cuya segunda parte ya visitó los circuitos de PlayStation 2.

El desarrollo de «Time Crisis 3» no ha cambiado mucho respecto a sus predecesores: basta con empuñar una pistola, liarnos a tiros con los terroristas que asaltan nuestra pantalla y, de vez en cuando, agacharnos pisando un pedal para que no nos alcancen. Esta vez, sin embargo, la novedad es que cuando las cosas se ponen chungas, podemos seleccionar más armas además de la pistola: hay granadas, una escopeta de cañones recortados y un par de ametralladoras.

Si jugamos con un amigo en monitores diferentes, su personaje aparece en un lado de nuestra pantalla, así que hay que tener cuidado de no darle, porque su ayuda resulta fundamental para superar un juego que es casi el doble de largo que «Time Crisis 2». ¡A ver si no tardan en convertirlo para PS2! HC



LA NOVEDAD de esta entrega es que podemos cambiar de arma en función del enemigo al que nos enfrentemos.

ASÍ SERÁN LOS PRÓXIMOS JUEGOS DE LA SAGA

LOS NUEVOS FINAL FANTASY

¿Creíais que con ‹Final Fantasy X› se había acabado la saga? ¡Ni mucho menos!. Square acaba de presentar los nuevos juegos en una conferencia, ¡y nosotros hemos estado allí!



FINAL FANTASY X-2 (PS2)



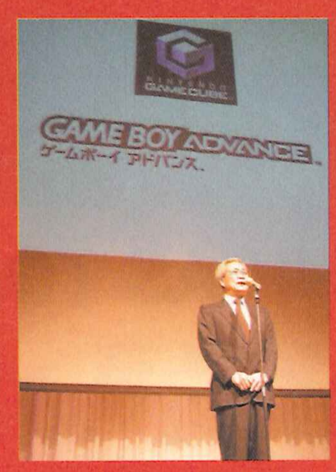
FINAL FANTASY XI (PS2)

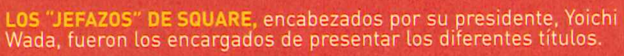


LOS DATOS DEL "SQUARE MEETING 2002"

- ¿Cuándo se celebró? **El pasado mes de noviembre, en Tokio.**
- ¿Qué juegos se presentaron? **Los próximos «Final Fantasy» para PlayStation 2, GameCube y Game Boy Color.**
- ¿Cuándo llegarán a España? **Las fechas que os damos en el reportaje son provisionales, pero los tendremos aquí a lo largo de 2003.**
- ¿Se habló de algún juego más? **Sí. Square confirmó que prepara «Final Fantasy XII», que piensa hacer «FF XIII», aunque todavía no ha comenzado a programarlo, y que está en negociaciones con Disney para hacer la segunda parte de «Kingdom Hearts».**





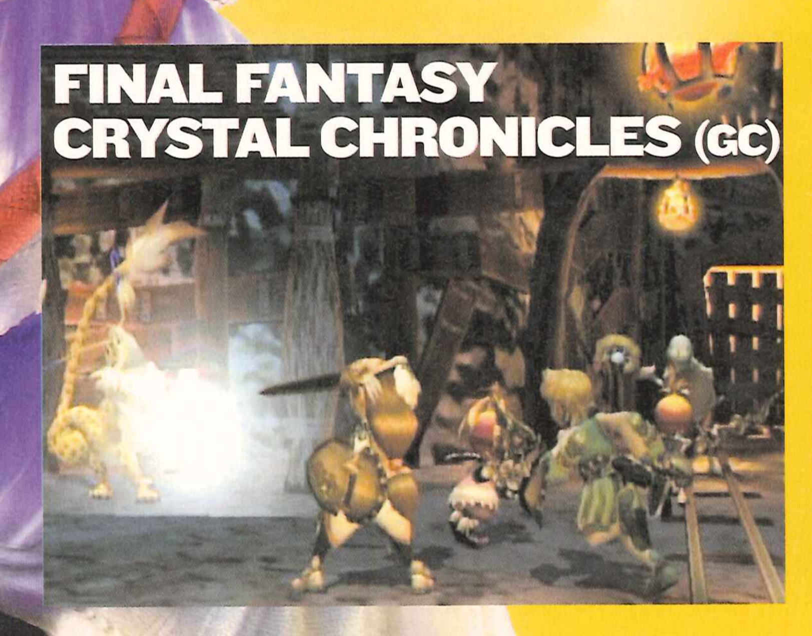


LOS "JEFAZOS" DE SQUARE, encabezados por su presidente, Yoichi Wada, fueron los encargados de presentar los diferentes títulos.



POR ESTA GRAN PANTALLA desfilaron todos los personajes que nos harán disfrutar en las nuevas entregas de la saga.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES (GC)





FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE (GBA)



EL ARGUMENTO de esta segunda parte le dará todo el protagonismo a Yuna, y tendrá más acción que nunca. ¡Incluso podremos usar dos pistolas en los combates!

LAS CHICAS TOMAN EL MANDO

FINAL FANTASY X-2

■ Consola: **PlayStation 2** ■ Lanzamiento: **Marzo (Japón)/Julio (España)**
■ Estilo de juego: **Rol con trío femenino protagonista en plan "Los Ángeles de Charlie".**

La acción de «FFX-2» se desarrollará un par de añitos después de «FFX», y la buena noticia para el público masculino es que las chicas piensan acaparar el protagonismo. El personaje principal será Yuna, pero tendrá dos compañeras en el mundo de Spira: Rikku, que también salía en el original, y Lulu, una enigmática debutante de la que todavía no se sabe nada.

¿Echáis de menos a Tidus, el protagonista de «FFX»? Bueno, es que su ausencia será el punto de partida de esta continuación. Nuestras chicas serán buscadoras de "esferas", unos ítems que contienen recuerdos del pasado, y en una de ellas encontrará Yuna un mensaje de Tidus, que ha sido hecho prisionero. La "operación rescate" nos traerá una novedad importante respecto a la primera parte: la religión Yevhon, que prohibía la tecnología, ha sido eliminada, así que ahora Yuna se agenciará dos pistolas, por lo que pueda pasar...

→ **EL DESARROLLO:** Yuna tendrá más libertad de movimientos que Tidus, y eso nos dará un desarrollo menos lineal. No habrá que ir del punto A al punto B porque al juego le dé la gana, sino que un sistema de selección de misiones nos permitirá "sobrevolar" Spira y elegir la que nos mole. Además, otro sistema, llamado Active Link, hará que la historia cambie según las que hayamos jugado antes.

Sobre el terreno, Yuna no sólo nos sorprenderá por su vestuario, capaz de subirle la temperatura a cualquiera, sino también por sus habilidades, que le permitirán salvar obstáculos saltando, y ampliarán así nuestras posibilidades de investigación.

→ **LA CURIOSIDAD:** Primero se dijo que el próximo capítulo de la saga para PS2 sería «FFXII». Después, que habría dos versiones de «FFX-2», una protagonizada por Yuna y otra por Rikku. Nuevo error. ¡Square ha sorprendido a todo el mundo!

↑YUNA Y RIKKU

ESTAS CHICAS, que ya salían en «Final Fantasy X», van a ser dos de las protagonistas del juego. Lulu, otra chica, será la tercera. ¡Ojalá sea igual de sexy que ellas!





EL JUEGO SE DESARROLLARÁ EN LOS MISMOS ESCENARIOS DEL ORIGINAL, PERO NOS PLANTEARÁ MISIONES DIFERENTES



LA EXPRESIVIDAD de las caras volverá a dejarnos alucinados. Y eso por no hablar de los "modelitos" de las protagonistas...



ESTA "MUJER FATAL" se llama Le Blanc, y será la líder de un grupo de buscadores de esferas rival del de Yuna y Rikku.



EL MUNDO DE SPIRA volverá a ser el lugar donde se desarrolle la aventura. Los que jugasteis a «FFX» os encontraréis bastantes lugares ya conocidos.

UN NUEVO CONCEPTO

Yuna, la chica exploradora

Una de las grandes novedades de «Final Fantasy X-2» será que en su desarrollo la investigación cobrará más importancia que nunca. Para lograrlo, Yuna ha estado entrenando duro, y gracias a ello ha sido capaz de aprender nuevas habilidades más propias de otros héroes de acción. ¡Que tiemble Lara Croft!



El desarrollo será más libre, y nos dejará más margen para explorar los escenarios. **Correr será uno de los movimientos de Yuna,** como demuestra mientras se acerca a esta cascada...



¡Qué os parece! **Nuestra heroína ha saltado sin problemas** el espacio que había entre una plataforma y la siguiente. Ya casi lo tiene hecho...



El último obstáculo es este pequeño risco, pero **Yuna también va a ser una experta escaladora.** ¡Bravo por ella!



LA CONEXIÓN A INTERNET ha hecho que varíe el planteamiento del juego. No hay un argumento fijo y tenemos que buscar aliados que nos ayuden en las misiones.

LA SAGA CRECE EN INTERNET

FINAL FANTASY XI VISIONS OF GIRADE

■ Consola: **PS2** ■ Lanzamiento: **Febrero (Japón)/Sin determinar (España)**
■ Estilo de juego: **Aventuras de "estilo libre" en compañía de otros internautas.**

Este es el disco de expansión de «FF XI», el primer capítulo online de la saga, que funciona en Japón desde mayo, y del que os hablamos en un completo reportaje en su momento. Es un MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG), y eso implica varias cosas: se juega en Internet, y nos sitúa en un mundo persistente "abierto 24 horas" y compartido por decenas de jugadores, así que no tiene un argumento como los RPG clásicos. La acción se desarrolla en Vana Dir, un mundo enorme amenazado por el mal. Debemos crear un personaje, decidiendo aspecto y raza (hay 5 diferentes), le asignamos una "profesión" (guerrero, mago, ladrón, etc.), y salimos sin rumbo fijo en busca de misiones, haciendo amiguetes entre los demás jugones que encontremos por allí.

EL DESARROLLO: Vana Dir es un mundo enorme, en el que somos libres para hacer casi lo que queramos. Incluso elegir cuándo pelear, porque a diferencia de otras entregas de la saga, aquí las batallas no son aleatorias, sino que las buscamos si nos acercamos a los monstruos. Además, los combates reúnen hasta 18 personajes, divididos en 3 equipos de 6. Este disco de expansión va a añadir 3 nuevas áreas a los territorios que ya aparecían en el original, haciendo sitio para el creciente número de jugadores que se conectan al juego.

LA CURIOSIDAD: «FFXI» tiene el dudoso honor de ser la primera entrega de toda la serie que no logra cifras de ventas millonarias, aunque su carácter especial justifica este aparente "fracaso".

HUME

ESTA RAZA, similar a nosotros, es una de las cinco que existen en el juego. Antes de empezar la partida nosotros elegimos a cuál de ellas pertenecerá nuestro personaje.





■ SE TRATA DE LA EXPANSIÓN DE «FINAL FANTASY XI», EL PRIMER CAPÍTULO DE LA SAGA QUE SE JUEGA A TRAVÉS DE LA RED ■



NO EXISTE UN DESARROLLO FIJO, porque la "vida" sigue las 24 horas del día, aunque nosotros nos desconectemos.



LA COOPERACIÓN con los otros jugadores es fundamental. Sólo con su ayuda podemos derrotar a enemigos como éste.



ESTA EXPANSIÓN incluye novedades como un nueva clase de personaje, el hechicero, y tres áreas adicionales: un desierto, una isla volcánica y un pueblo junto al mar.

EL JUEGO ONLINE

Unas partidas bastante caras

Como os contamos hace meses, para poder jugar a «FFXI» los japoneses tienen que comprar un disco duro de PS2, un adaptador de Ethernet ...y el juego, claro, además de pagar una cuota mensual que les cobra Square por la conexión a sus servidores. ¿Total? Unos 300 € (50.000 pelas):



■ **Actualmente hay alrededor de 180.000 usuarios registrados en todo Japón.** Si tenemos en cuenta que el propio Yoichi Wada, presidente de Square, dijo que harían falta unos 200.000 para que el "invento" fuera rentable, la conclusión es que no va tan bien como esperaban.

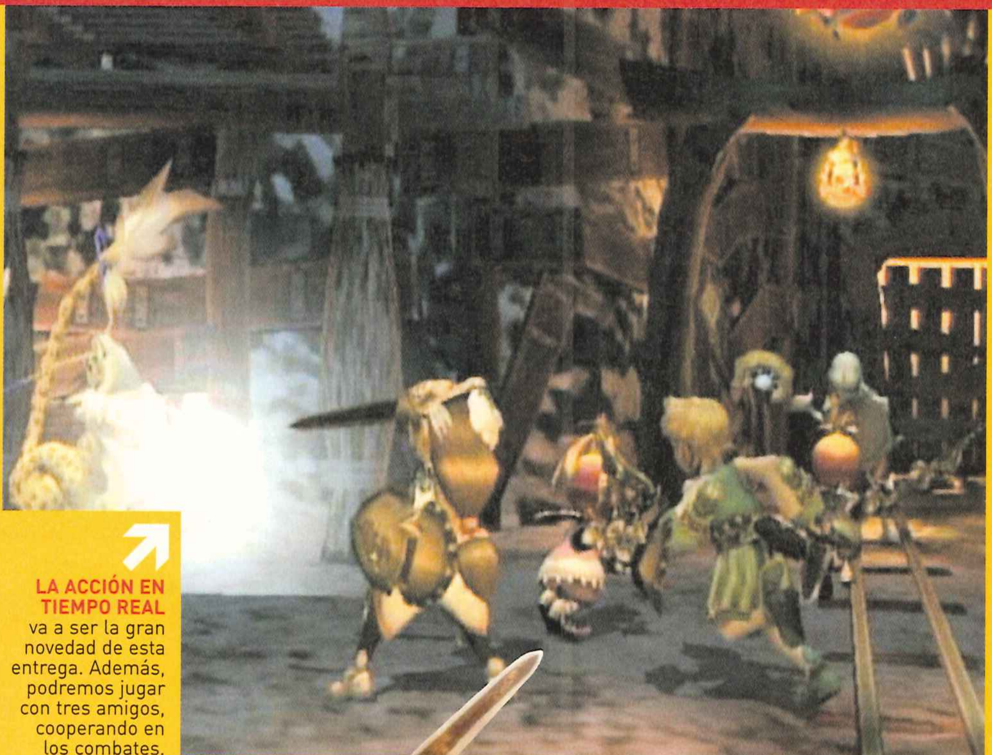
■ Seguramente, **la razón principal sea el alto precio a pagar.** Y es que incluso hay que "soltar" 100 yenes (un poco menos de 1 euro) si queremos crear un nuevo personaje con el que jugar.

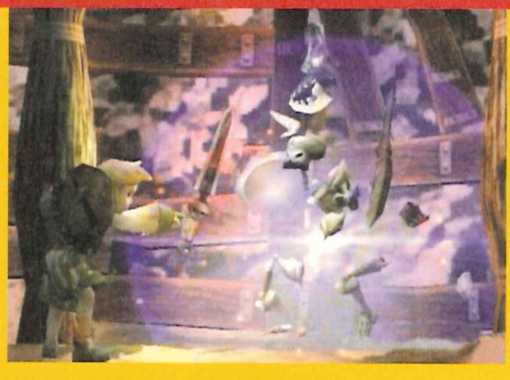
■ «Visions of Girade», la expansión de la que os hablamos aquí, **incluye también todas las actualizaciones que se han ido haciendo al juego original.**

■ El hecho de que **funcione con el disco duro de PS2** hizo que surgiesen dudas sobre su posible salida fuera de Japón (los planes para el juego online de Sony en Europa y EEUU no mencionan ese periférico). Sin embargo, **Square ya ha confirmado que piensa lanzar el juego fuera del país del sol naciente**.

■ Del total de usuarios que mencionamos antes, **unos 50.000 vienen del PC.** Ellos tienen la ventaja de que no necesitan comprar hardware adicional. Eso sí, hay que reconocerle a Square **que haya juntado a "consoleros" y "peceros".**









LA ACCIÓN EN TIEMPO REAL va a ser la gran novedad de esta entrega. Además, podremos jugar con tres amigos, cooperando en los combates.

VIAJE DE VUELTA A LOS ORÍGENES

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE

- Consola: **GameCube**
- Lanzamiento: **Mayo (Japón)/ Septiembre (España)**
- Estilo de juego: **Acción en tiempo real, como en «Zelda», pero con 4 participantes.**

De los nuevos capítulos de «Final Fantasy» que hay en desarrollo, éste es el que más incógnitas mantiene abiertas. Ni Square ni Nintendo han dicho nada sobre su guión, pero no hace falta ser Sherlock Holmes para deducir de su título que los cristales tendrán mucho que ver en la historia, como ocurría en los primeros «FF». Además, el juego retomará el estilo que tenía la saga en los tiempos de Super Nintendo: gráficos muy coloristas, escenarios con un look medieval y personajes "Super Deformed" (es decir, con grandes cabezotas y ojos saltones), que mostrarán un aspecto más infantil que en las últimas entregas.

EL DESARROLLO: Aquí también habrá diferencias con las últimas entregas para PS2, porque la acción será en tiempo real, así que acabaron los escenarios estáticos y las cámaras fijas. Además, los combates no serán por turnos, sino a espadazo limpio, podrán participar 4 jugadores a la vez, y el link con GBA nos permitirá usar la portátil como mando y consultar en ella datos de nuestro personaje.

LA CURIOSIDAD: No se sabía nada de este juego hasta que Nintendo coló un breve vídeo de rondón en un anuncio japonés de GameCube. Como os podéis imaginar, el cabreo de Sony fue monumental...

PERSONAJE

AUNQUE AÚN NO SABEMOS SUS NOMBRES, lo que sí está claro es que los protagonistas de «FF Crystal Chronicle» van a tener un look más infantil de lo que venía siendo habitual.

SQUARE VUELVE CON NINTENDO

Aunque a mucha gente sólo le suena tras su éxito en PSone y PS2, no hay que olvidar que la saga «Final Fantasy» nació en las consolas de Nintendo. Fueron varios años de relación que se vieron interrumpidos tras el acuerdo entre Square y Sony, y que ahora se han retomado con la creación del Game Designer´s Studio, un equipo de desarrollo de Square pagado por la Gran N, que está haciendo los «Final» de GameCube y GBA. ¿Recordáis aquellos maravillosos años?



FINAL FANTASY (NES, 1987) El nacimiento del mito. Controlábamos un equipo de cuatro personajes.



FINAL FANTASY II (SNES, 1991) Aunque se llamó así en el mercado occidental, era el 4º capítulo en Japón.



EL SISTEMA DE JUEGO del «FF» para la portátil nos ofrecerá un muy concienzudo sistema de razas, trabajos y peleas con jueces y todo. ¿No es original?





EL CLÁSICO SE PASA A LA PORTÁTIL

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

■ Consola: **GBA** ■ Lanzamiento: **Febrero (Japón)/ Mayo (España)**
■ Estilo de juego: **Aventuras con vista isométrica y un peculiar sistema de combates.**

La historia tendrá una metedura de pata como punto de partida: Mute Randel, un chaval tímido que se aburre de su vida en el reino de Ivalice, pide que su mundo se vuelva como el que aparece descrito en un extraño libro de brujería… y lo malo es que le conceden el deseo. ¡Vaya marrón! A partir de entonces, la misión de Marshe Radieu, el héroe principal del juego, del propio Mute y de Ritz Marueul, una chica de armas tomar que les acompaña, será conseguir que todo vuelva a ser como antes. Por delante les quedarán unas 30 horas de aventura, que podrán llegar a 100 si pretendemos ver completado el 100% del juego.

→EL DESARROLLO: El mundo de Ivalice estará poblado por cinco razas, y también habrá varios "curros" a elegir: mago, soldado, monje, arquero… Además, los combates van a seguir un curioso sistema, porque cada fase tendrá sus propias "leyes", y al final de las batallas las infracciones que hayamos cometido serán penalizadas con bajadas de nuestros niveles vitales ¡o incluso con la cárcel!

→LA CURIOSIDAD: Todos pensaban que Square debutaría en GBA convirtiendo uno de sus juegos de SNES, pero dio la sorpresa con éste, totalmente nuevo, aunque basado en «FF Tactics» (PSone).



↑MARSHE

EL PROTAGONISTA DEL JUEGO tendrá como misión devolver la normalidad a Ivalice, un mundo poblado por distintas razas: humanos, amazonas, hombres-lagarto…



FINAL FANTASY III (SNES, 1994) La última aparición de la saga en consolas de Nintendo… ¡hasta ahora!



SECRET OF MANA (SNES, 1993) Un divertidísimo RPG que permitía la participación de 3 jugadores a la vez.



CHRONO TRIGGER (SNES, 1995) Una genialidad en la que participó A. Toriyama, el creador de Dragon Ball.



GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE
SCOOBY-DOO
STAR WARS
EPISODIO II: EL ATAQUE DE LOS CLONES
MONSTRUOS, S.A.



179,99 €



¡¡AHORRA!!
75€
en el Pack



Resident Evil

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

LLEGAMOS HASTA EL FINAL. Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS. El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD. Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

MENOS DE 50: MALO. Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

DE 50 A 59: REGULAR. Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

DE 60 A 69: ACEPTABLE. No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

DE 70 A 79: BUENO. Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

DE 80 A 89: MUY BUENO. No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

DE 90 A 95: EXCELENTE. Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

MÁS DE 95: OBRA MAESTRA. Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



LO MEJOR. Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

LO PEOR. Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

ALTERNATIVAS: Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

GRÁFICOS: Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

SONIDO: Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

DURACIÓN: La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

DIVERSIÓN: Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

PUNTUACIÓN FINAL: La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

VALORACIÓN: La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



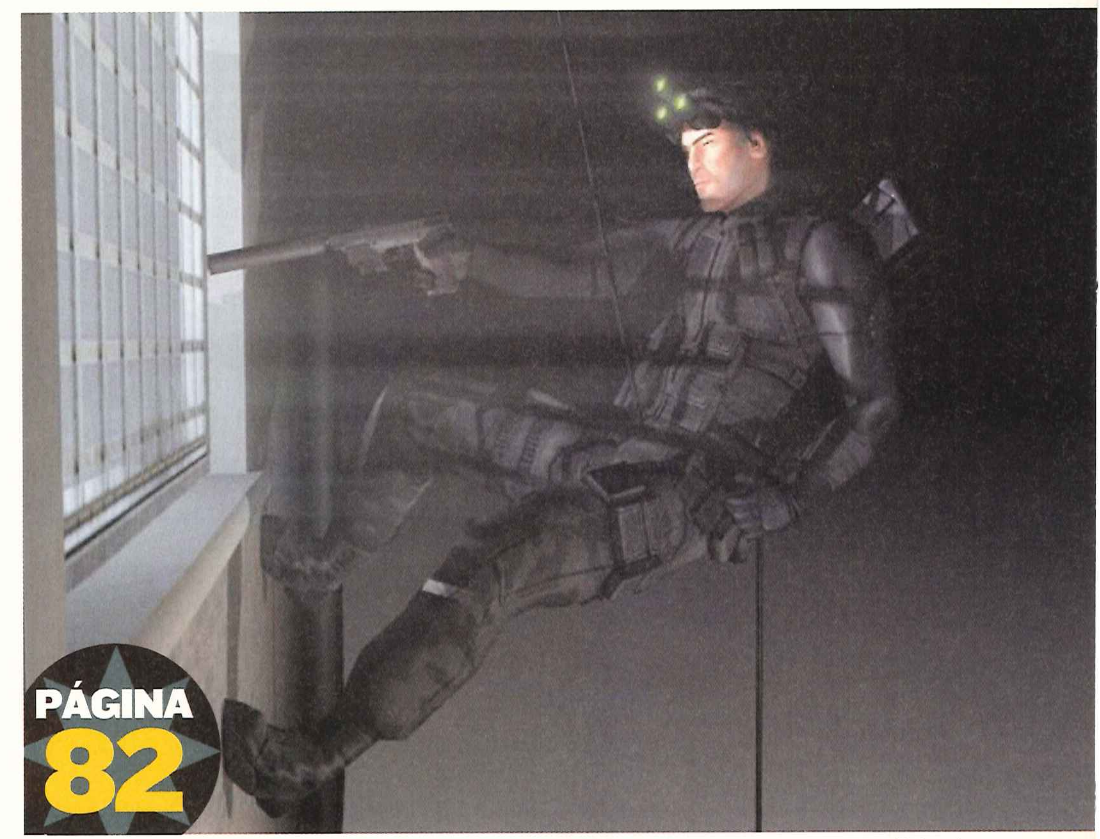
PÁGINA 88

«LOS SIMS» Este mes, en lugar de ver "Gran Hermano" hemos jugado con él en PS2. ¿Queréis saber qué tal nos ha parecido este "simulador de vida"?



PÁGINA 98

«DRAGON BALL Z» Goku y sus amigos están intratables, así que nos hemos transformado en sayajin para pelear con todos ellos en PS2.



PÁGINA 82

«SPLINTER CELL» Después de infiltrarnos en esta aventura de espionaje para Xbox, os ofrecemos el análisis más completo ¿Será «Splinter Cell» el mejor juego que ha aparecido en la consola de Microsoft? Pasad página y veréis.

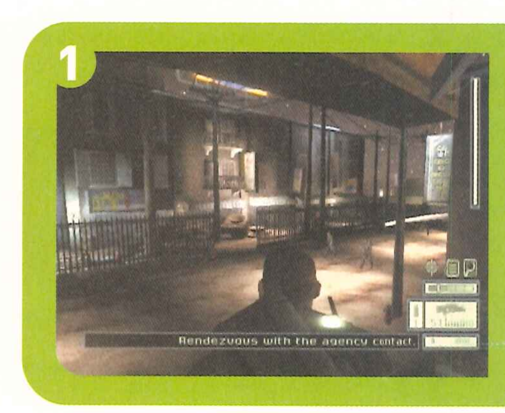
EN ESTE NÚMERO...

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,00 € (11.481 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

PARA QUE NO NOS DESCUBRAN contamos con un montón de habilidades, y con todos los "aparatejos" típicos de las películas de espías. Aunque la mejor arma de todas es nuestra inteligencia.

ESPIONAJE Y TECNOLOGÍA

SPLINTER CELL



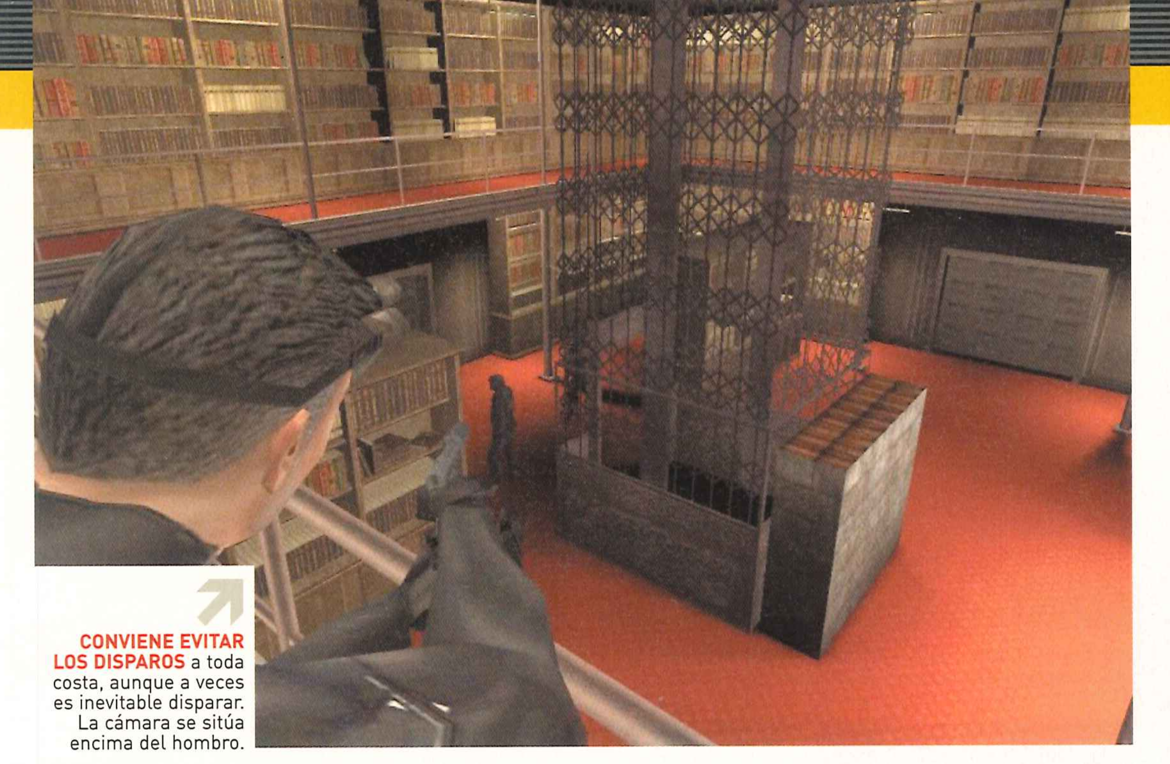
Los soldados "tipo Rambo" ya están acabados. Ahora lo que se lleva es colarse en las filas enemigas sin ser descubiertos y dejar todo arreglado antes de que empiece la "ensalada de tiros".

■ **LA SITUACIÓN EN LA ANTIGUA UNIÓN SOVIÉTICA** es un auténtico polvorín, así que el gobierno de los Estados Unidos ha decidido quemar su último cartucho antes de que "empiece el tomate": enviar a Sam Fisher, el más experto de sus agentes secretos, para que deje fuera de combate a los terroristas que amenazan la paz. Sam, el personaje al que controlamos durante esta aventura, es un tío acostumbrado a este tipo de misiones, ya que trabaja como unidad "splinter cell" para la Agencia de Seguridad Nacional. ¿Qué significa eso? Pues que, para él, un día de trabajo consiste en internarse en los lugares más peligrosos del mundo sin ser descubierto... y sin ninguna ayuda por parte de su país. Claro, que para eso le han entrenado. ¿Os habéis enfundado ya el traje de neopreno y las botas de campaña? Pues preparaos, porque aquí comienza uno de los juegos más absorbentes y realistas que hemos vivido nunca en una consola.

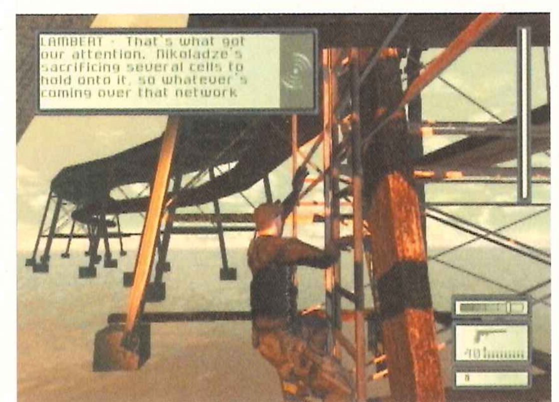
→ **EL DESARROLLO ES EL DE UNA CLÁSICA AVENTURA** en tercera persona donde, por encima de todo, lo principal es no ser descubiertos. Nuestro traje viene equipado con un sensor que nos indica la cantidad de luz que nos ilumina en cada momento, así



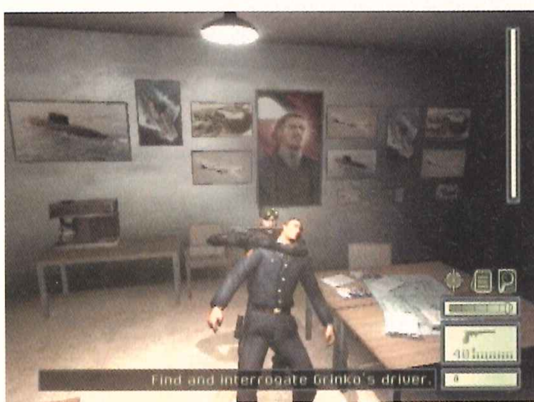




CONVIENE EVITAR LOS DISPAROS a toda costa, aunque a veces es inevitable disparar. La cámara se sitúa encima del hombro.



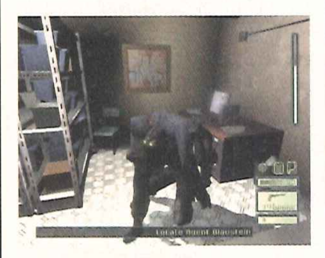
LA PLATAFORMA PETROLÍFERA es uno de los pocos escenarios que se desarrollan a la luz del día. ¿Os suena?



SECUESTRAR A UN ENEMIGO nos puede servir para obtener valiosa información o para dejarlo sin sentido sin delatarnos.

HABILIDADES

El agente secreto más preparado tiene que ser capaz de acciones de todo tipo, como utilizar a un vigilante sin sentido para abrir una puerta, o entrar en los sistemas informáticos del enemigo para conseguir información. Pero sobre todo, Sam es un hombre de acción:



PODEMOS CARGAR con los cuerpos para cubrirnos con ellos u ocultarlos en la sombra.

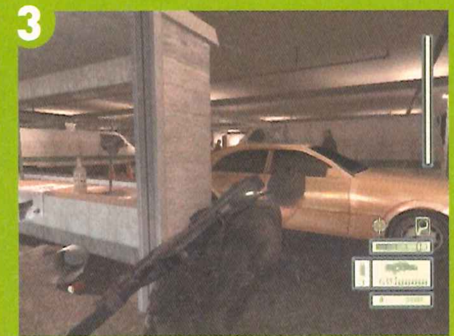


TREPAR POR CABLES es otra de las habilidades más útiles para llegar a zonas menos vigiladas.

2



3



¡QUE NO OS VEAN!

Para pasar desapercibidos en las instalaciones de vuestros enemigos tenéis que actuar así:

1. **OBSERVAD** los movimientos de los centinelas y las vías de escape.
2. **MOVEOS CON SIGILO** por zonas poco frecuentadas y no haced ruido.
3. **ESTAD A LA SOMBRA** y lo más quietos posible cuando se acerquen los terroristas. No perdáis de vista el indicador de vuestro traje.

que, además de procurar no hacer ruido, el mejor modo de ser "invisibles" es permanecer siempre a la sombra. Para ello, debemos estudiar minuciosamente cada escenario (todos ellos muy grandes y detallados) antes de dar nuestro siguiente paso. Y lo bueno es que, al ser completamente interactivos, podemos apagar las luces a tiros, lanzar objetos lejos para despistar a los guardias o aprovechar las cañerías para pasar trepando sobre las zonas más vigiladas. Cuanto más ingeniosa sea nuestra táctica, mejor resultado tendremos.

Por suerte, casi todas las misiones son nocturnas, así que lo tendremos más fácil para analizar las situaciones en unos segundos sin ser vistos. Una vez más, la inteligencia es nuestra mejor arma para derrotar a los enemigos, y eso que son los más listos a los que nos hemos en-



SAM FISHER

EL PROTAGONISTA de la aventura es un espía que pertenece a la Agencia de Seguridad Nacional de los Estados Unidos. El gobierno niega su existencia, pero le equipan con la tecnología más avanzada y le utilizan para las misiones más arriesgadas.

SITUACIONES EXTREMAS

El juego está dividido en una serie de "checkpoints", que casi siempre contienen alguna situación "delicada" para disparar la adrenalina:



SECUESTRAR a un científico enemigo para sacar información.



DESLIZARSE en tirolina por una plataforma petrolífera en llamas.



DESCENDER a rapel por una fachada vigilada.



LOS FOCOS pueden delatarnos en cualquier momento, así que conviene no llamar su atención con ningún ruido.

LA VISIÓN TÉRMICA es muy importante para orientarnos en lugares que estén completamente a oscuras o con cortinas.



LA CRUDEZA de los terroristas está presente durante todo el juego, por lo que se trata de un título sólo para mayores.



POR LA ESPALDA es el mejor modo de aproximarnos a un enemigo. ¡Pero no os delatéis con vuestra propia sombra!

LA IMPORTANCIA DE LA LUZ

PARA MANTENERSE OCULTO, Sam debe alejarse lo más posible de la luz. Esto ha dado pie para incluir en «Splinter Cell» los efectos más alucinantes. Por ejemplo, podemos flipar al ver cómo se reflejan los elementos del escenario sobre el protagonista (Izq.), o la deformación de las sombras al acercarse a diferentes focos (Der.).

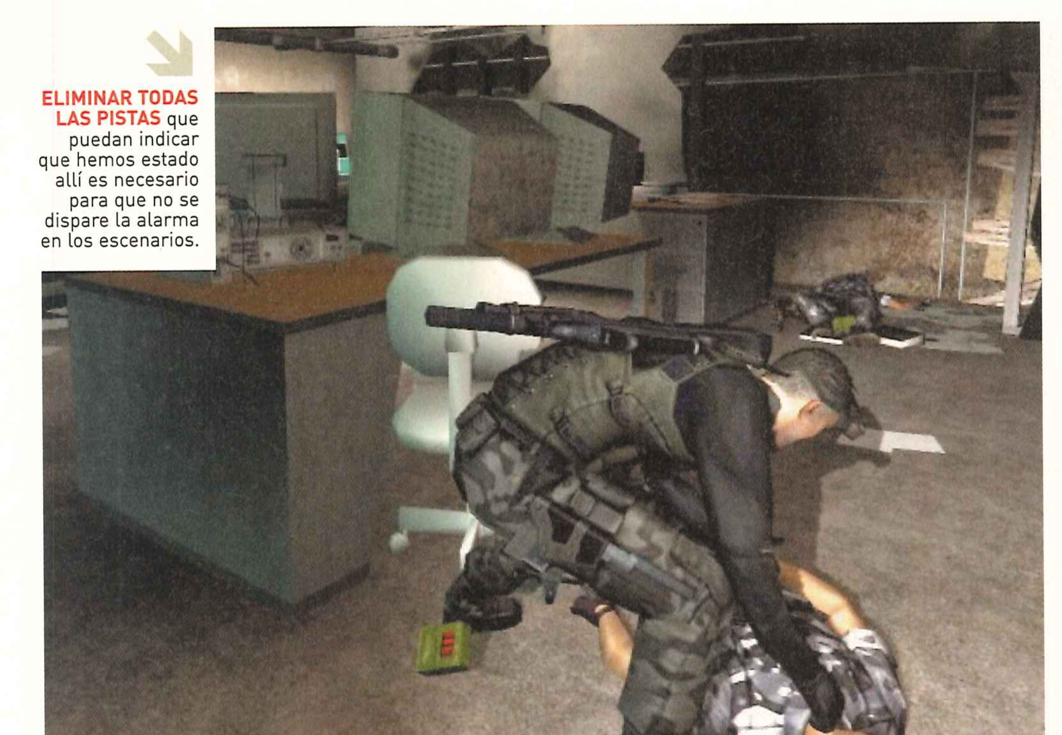


← SOLDADO

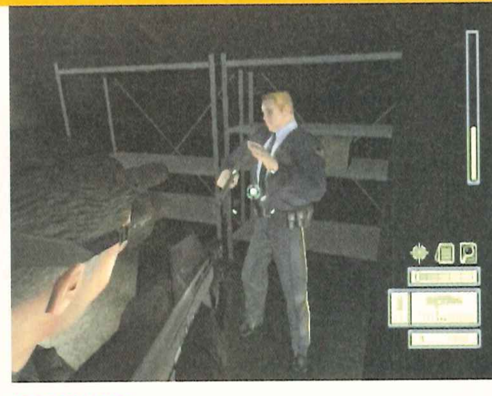
LOS TERRORISTAS a los que nos enfrentamos son unos soldados que amenazan con hacer estallar la guerra en Europa del Este. Sus conexiones llegan a lugares de todo el mundo. Muy real...

frentado, porque son capaces de seguirnos con el foco de sus linternas, pedir ayuda por radio o situar a sus francotiradores.

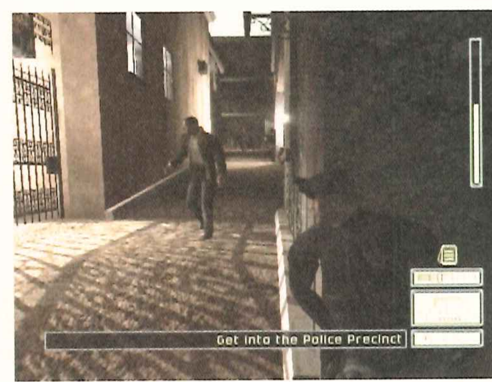
→LAS NUMEROSAS SECUENCIAS DE ACCIÓN que aparecen en «Splinter Cell» ayudan a mantener un sensacional ritmo de juego. Y es que, cuando es imposible hacerlo por las buenas, Sam también sabe desenfundar su arma y liarse a tiros. Para afinar la puntería contamos con una segunda perspectiva, más o menos desde el hombro de nuestro agente, y con un punto de mira increíblemente real. Con esto queremos decir que resulta menos preciso cada vez que nos movemos o recibimos impactos, ¡y hasta cuando no somos capaces de aguantar la respiración (con el botón L)! Lo que está claro es que los disparos son una solución extrema, porque cada



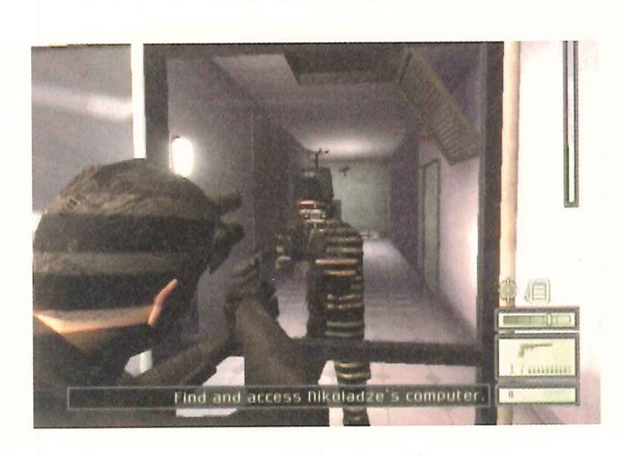
ELIMINAR TODAS LAS PISTAS que puedan indicar que hemos estado allí es necesario para que no se dispare la alarma en los escenarios.



LOS DARDOS aturdidores evitan que causemos bajas y dejan a los guardias sin sentido. Pero no hay muchos.



AVANZAR SIN SER VISTOS DEPENDE DE NUESTRA HABILIDAD PARA EVITAR LA LUZ Y NO HACER RUIDO





EL SIGILO consiste en acercarse a un centinela sin que se de cuenta. Podemos movernos así gracias al control analógico.

vez que un enemigo da la alarma, las cosas se ponen mucho más "chungas". Además, algunos niveles están restringidos, es decir, que nuestro objetivo principal es no causar bajas. Suerte que tenemos dardos tranquilizantes y granadas de humo...

➔ EL CATÁLOGO DE "APARATOS" DEL SEÑOR FISHER, como el de todo buen espía, es impresionante, e incluye desde las clásicas ganzúas, hasta minicámaras que se pueden disparar con un rifle. Aunque, eso sí, su arsenal es bastante más limitado que de costumbre: sólo una pistola, un fusil de asalto con mira telescópica y un par de golpes de artes marciales. Esta carencia de armamento está compensada de sobra por las habilidades físicas de nuestro protagonista, que incluyen trepar por las verjas, lanzarse en tirolina por cables de alta tensión o subir por un lugar estrecho haciendo presión contra las paredes. Vamos, que Fisher está preparado para las situaciones más arriesgadas.

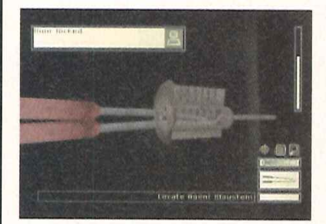
Y aunque aquí no os lo vamos a destripar todo, su largo desarrollo para ser un juego de este tipo nos lleva desde una plataforma petrolífera en llamas, hasta el interior de la embajada China o la sede central de la CIA en Virginia. Una auténtica pasada, ya que la ambientación es completamente diferente en cada escenario que visitamos.

➔ EL APARTADO TÉCNICO ES IMPRESIONANTE. Además del enorme realismo de todos los niveles (se nota que están sacados de la imaginación de Tom Clancy, el autor de "Pánico Nuclear" y "La Caza del Octubre Rojo") las animaciones de nuestro personaje son suaves y ▸▸



LOS TRASTOS DE UN ESPÍA

Como no podía ser menos, Sam Fisher cuenta con todos los aparatos necesarios para colarse en el cuartel enemigo. Casi haría palidecer al mismísimo James Bond.



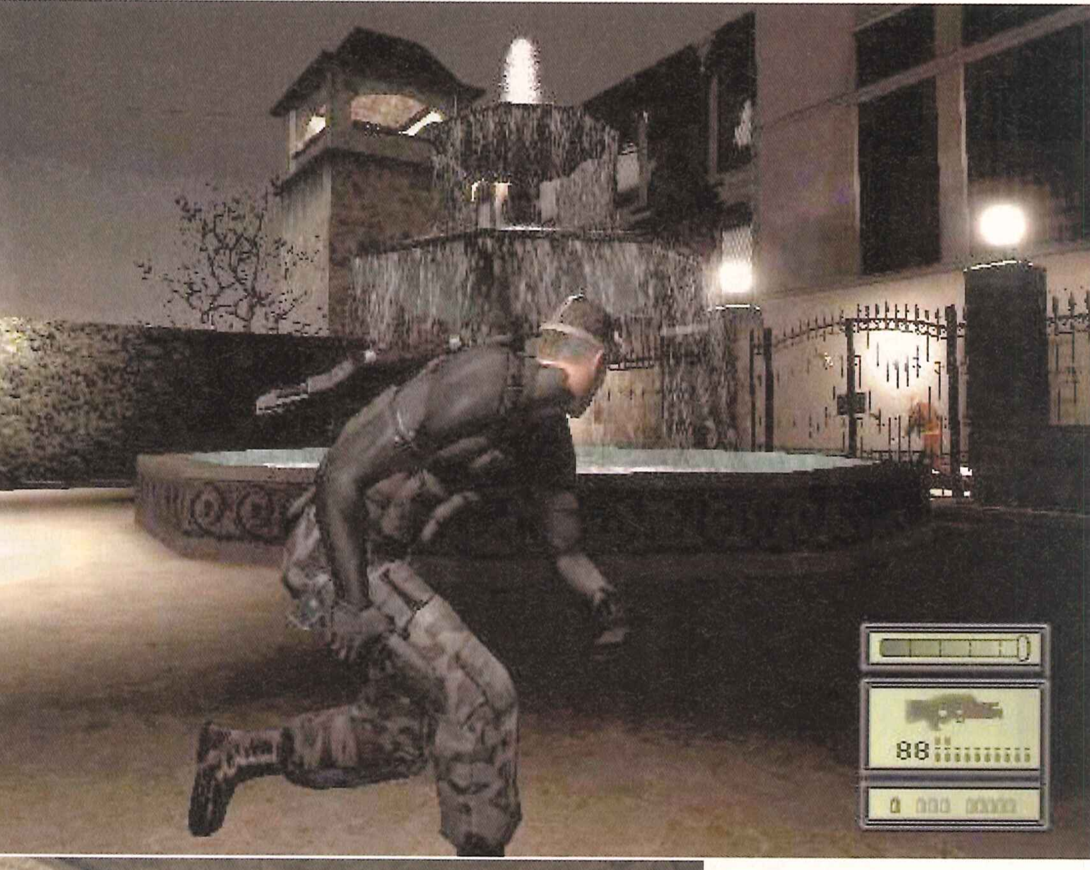
LA GANZÚA se maneja con el stick izquierdo, y es muy útil para forzar las cerraduras.



LAS CÁMARAS nos sirven para verlo todo desde otro ángulo sin tener que mover un solo pie.



EL PERISCOPIO es necesario para mirar por debajo de las puertas.

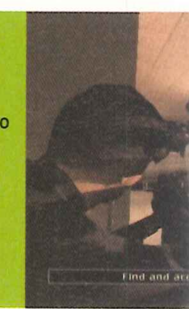




EN BUSCA DEL MEJOR CAMINO

▲ **LA COMISARÍA** es accesible desde la calle si sabemos trepar por un muro.

◀ **LAS ALCANTARILLAS** son la única manera de llegar a la embajada china sin ser descubiertos por el enemigo.



LA PUNTERÍA es diferente con el fusil, la pistola o el modo francotirador, pero a grandes rasgos el truco consiste en estar muy quietos y apuntar a los centros vitales de nuestros enemigos. Por suerte, todas las armas cuentan con su propio silenciador.



ANNA

UNO DE NUESTROS CONTACTOS en la agencia es esta atractiva mujer, con la que hablamos por radio, aunque hay más agentes que nos ayudan.

muy variadas ¡Si hasta se le mueven los correajes de manera independiente! Pero donde más se notan los avances técnicos es en el tratamiento de la luz. Lo mismo nos da que se trate de un foco reflejado sobre el protagonista, que de las sombras de los enemigos, el caso es que su aspecto es siempre sobresaliente.

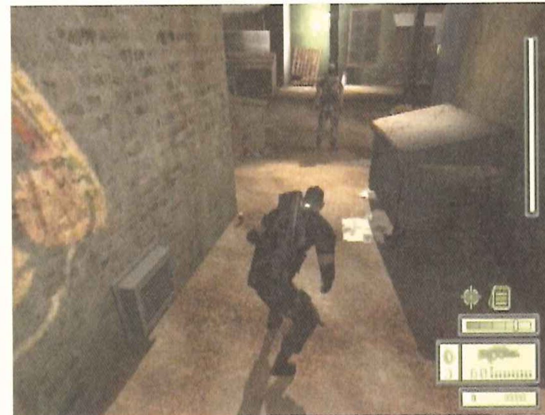
Para ponerle la guinda a este gran trabajo, hay detalles, como las telas de araña que se mueven con el viento, o las cortinas que movemos al pasar cerca, que no habíamos visto nunca en ningún otro juego. Y para colmo, Sam Fisher habla en castellano con la misma voz de Pierce Brosnan en alguna de sus películas. Genial.

«SPLINTER CELL» ES UNA OBRA MAESTRA, que sólo cuenta con el inconveniente de que muchos niveles se pueden superar mediante el método de ensa-

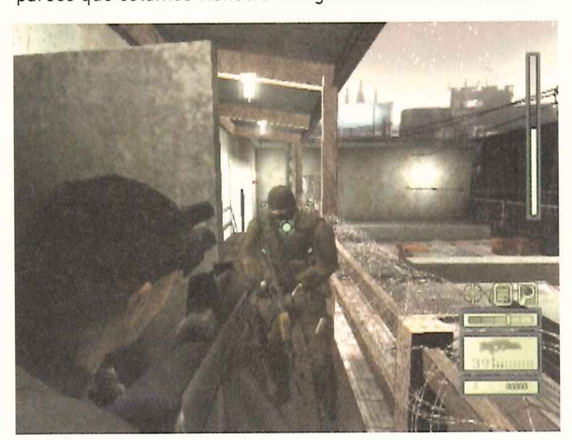




COGER UN ESCUDO HUMANO es un buen modo de colarnos en un campo de prisioneros tomado por los terroristas.

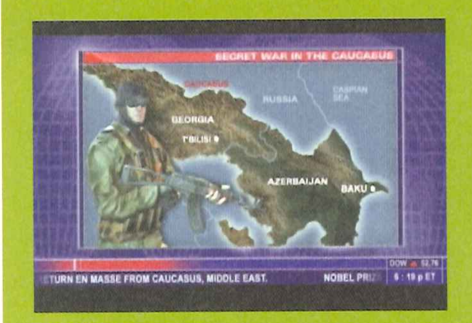


LAS ANIMACIONES están muy bien cuidadas, y a veces nos parece que estamos viendo a un agente secreto de verdad.

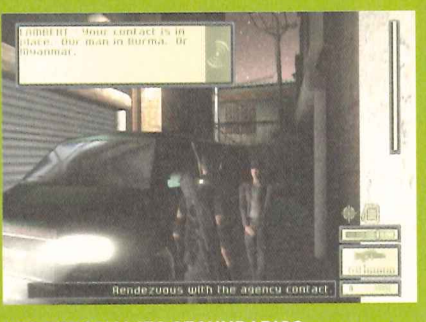


EL APARTADO GRÁFICO es muy detallado. Incluso se aprecian los detalles en el armamento de los enemigos.

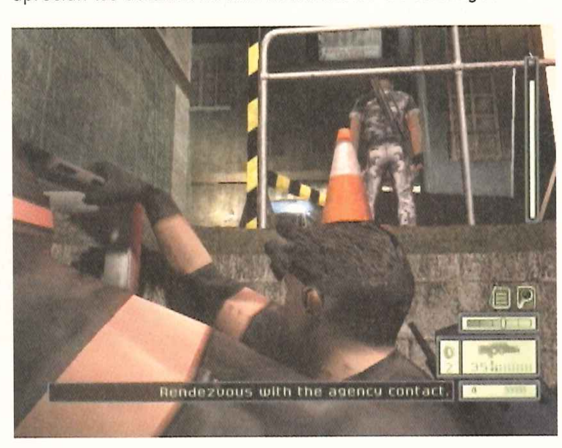
UNA HISTORIA DE PELÍCULA



LOS VÍDEOS nos van explicando el argumento como si estuviésemos viendo un telediario de la cadena televisiva CNN. ¡Mucha atención!



LOS PERSONAJES SECUNDARIOS nos cuentan los pormenores de la misión en pequeñas conversaciones que mantenemos con ellos.



LA CÁMARA se puede mover a nuestro gusto con el segundo stick, algo fundamental para no darle la espalda a los malos.







yo y error si se es muy impaciente. Es decir, que basta repetir una y otra vez cada situación hasta encontrar el mejor modo de pasar un obstáculo.

Estamos sin duda ante el mejor juego de Xbox junto con «Halo», y uno de los mejores juegos de la historia de las consolas, digno rival de «Metal Gear 2», con el que compite en calidad en muchos apartados. Una compra obligada si tenéis una Xbox.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LAS HABILIDADES** de nuestro personaje, más variadas que en cualquier otro juego de espionaje.

■ **LOS EFECTOS DE LUZ** son, por el momento, los mejores que se han visto en una consola.

lo peor

■ **EL ARGUMENTO Y LOS PERSONAJES** no enganchan tanto como en «Metal Gear Solid 2».

■ **LA DIFICULTAD**, que pasa de imposible a "paseo por el campo", y viceversa, en cuestión de segundos.

alternativas

A la espera de su duelo con **«Metal Gear Solid Substance»**, ésta es la mejor aventura de acción que existe para Xbox, y el mejor juego de esta consola junto con «Halo». La estrategia militar pura y dura basada en el sigilo se encuentra también en **«Commandos 2»**, aunque técnicamente no está a la altura del genial «Splinter Cell».

■ **GRÁFICOS** Los escenarios llenos de detalle y las suaves animaciones mejoran aún más con los impagables efectos de luz. Geniales **95**

■ **SONIDO** El doblaje al castellano (con la voz de Pierce Brosnan) está muy bien realizado, la música cumple y los efectos en 5.1 son brutales. **90**

■ **DURACIÓN** Además de que es largo, cada situación se puede superar de formas diferentes, y encima se podrán descargar niveles de Internet. **90**

■ **DIVERSIÓN** El desarrollo es absorbente, las situaciones son de lo más variado y su realismo llega a cotas alucinantes. Una pasada. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

No nos extraña lo más mínimo que «Splinter Cell» haya ido arrasando con todos los premios de las ferias en las que ha sido presentado. Porque, la verdad, es una auténtica maravilla que pone a prueba todo el poder de Xbox. Es verdad que su propuesta es muy parecida a la de «MGS», pero ¿es eso un defecto? Lo que importa es que la experiencia de juego es total. Uno de los mejores títulos del año, técnicamente apabullante, y sobre todo, increíblemente divertido. Imprescindible.

■ ESTRATEGIA ■ EA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: 18 de enero

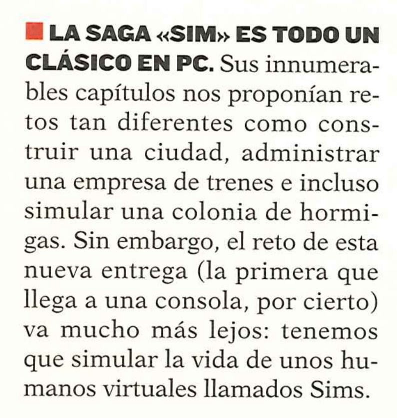
REPRODUCIR LA VIDA REAL en una consola es lo que pretende «Los Sims». Y vaya si lo consigue, porque nos ofrece una libertad de acción total, y un amplísimo abanico de posibilidades, similar a las verdaderas.

LA VIDA SIM-ULADA

LOS SIMS



¿Sabíais que cuando os vais de casa la ropa no se lava sola, la cocina no prepara la cena por sí misma y el suelo no se auto-friega? Hasta que vimos este juego, nosotros tampoco.



■ **LA SAGA «SIM» ES TODO UN CLÁSICO EN PC.** Sus innumerables capítulos nos proponían retos tan diferentes como construir una ciudad, administrar una empresa de trenes e incluso simular una colonia de hormigas. Sin embargo, el reto de esta nueva entrega (la primera que llega a una consola, por cierto) va mucho más lejos: tenemos que simular la vida de unos humanos virtuales llamados Sims.

Eso sí, el desarrollo no es una especie de "búscate la vida", sino que, controlando a un Sim principal y a algunos otros secundarios, debemos cumplir una serie de pequeñas misiones que se corresponden con los aspectos más importantes de nuestra existencia (¡jo, qué místico suena!), así que tan pronto estamos pidiéndole dinero a mamá para marcharnos de casa, como nos toca buscar trabajo, conocer a una chica o tener hijos (¡madre mía, cuánta responsabilidad!). Como veis, más realismo no se puede pedir, porque hasta llega un momento en el que "abandonamos este mundo" y las nuevas generaciones ocupan nuestro lugar.

→ **PARA COMPLETAR ESTAS PEQUEÑAS TAREAS** tenemos una libertad de acción total, que nos permite hacer prácticamente cualquier cosa que se nos ocurra, como buscar trabajo por Internet o en el periódico, inflarnos a café, echarnos pequeñas siestas para mantenernos despiertos y hasta organizar fiestas salvajes en las que, además de "desfasar", podemos conquistar el corazoncito virtual de otros Sims.

Claro, que para costearnos todos estos gastos, ya sea el dinero que nos dejamos en comida y bebida para los "fiesteros", como en el ordenador, la cafetera y los







LA VIDA SOCIAL es uno de los aspectos que más hay que cuidar en este juego, porque si no, nuestros personajes estarán siempre enfadados y deprimidos. ¡Si es que quien tiene un amigo, tiene un tesoro!



SI ALGÚN APARATO SE ESTROPEA y no tenéis dinero para el técnico, hay una solución: arreglarlo vosotros mismos.



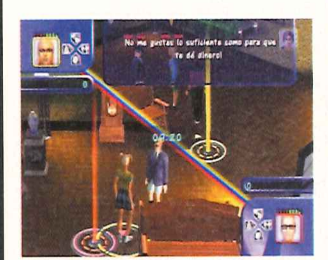
PARA ESTAR ASEADITOS no hay nada mejor que darse una ducha... atómica. Eso sí, el dichoso invento vale una pasta.

MÁS MODOS DE VIVIR

«Los Sims» incluye varios modos de juego, aunque algunos los tenemos que desbloquear. Éstos son los que más nos han gustado:



AL SIMULAR UN BARRIO SIM podemos controlar a un montón de personajes, comprar y vender terrenos, construir más casas...



EL JUEGO A DOBLES nos brinda la posibilidad de jugar en modo cooperativo ¡o incluso también de competir contra un amigo!

2



3



LA VIDA ES ASÍ

Seguro que estas 3 claves para triunfar en la vida "virtual" os suenan de algo:

1. SALUD: Los Sims tienen que comer lo suficiente, dormir sus horas y hacer las necesidades a tiempo. Si no...

2. DINERO: Conseguir "guita" es importante, pero como nadie la regala hay que currar. Nosotros hemos elegido la carrera militar.

3. AMOR: Es necesario tener tratos con otros Sims, y si son del sexo opuesto... pues mejor. ¡Que momento tan romántico!

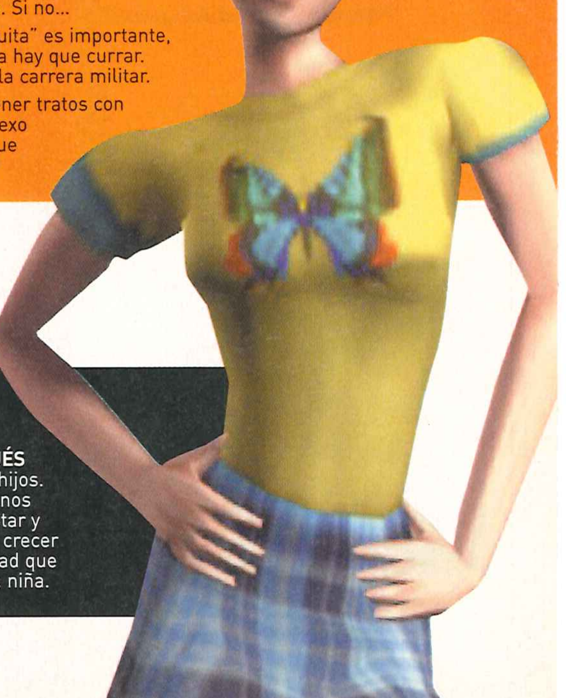
cientos de muebles y aparatos que podemos comprar, también nos toca ajustarnos al horario y a las exigencias de un trabajo. Y es que si no queremos que nos den una patada donde la espalda pierde su casto nombre, también tenemos que estar pendientes de las necesidades de nuestros Sims. De este modo, podemos (y debemos) ordenarles que coman cuando tengan hambre, que duerman si se están quedando "sopa" o que se pongan a estudiar para ascender en el curro. Vamos, que casi tenemos que actuar como unas "mamaítas".

→AUNQUE HAY MUCHAS ACCIONES A REALIZAR, el manejo es excelente, así que en cualquier momento podemos alternar el control entre los distintos personajes, y una vez seleccionado uno de ellos, basta con señalar un objeto para ver todas las



LA HIJA →

EL SIGUIENTE PASO DESPUÉS DEL MATRIMONIO es tener hijos. Aunque comienzan siendo unos bebés a los que hay que cantar y dar de comer, terminan por crecer y hacerse adolescentes. Mirad que guapa nos ha salido nuestra niña.

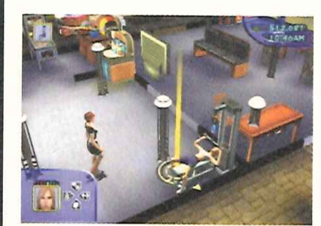


A IMAGEN Y SEMEJANZA

Nuestro Sim nunca nos va a parecer feo o demasiado vago, porque podemos configurarlo al 100%. Fijaos en todo lo que podemos hacer para que crezca sano, listo y feliz:



ELEGIR SU ASPECTO FÍSICO y sus características psicológicas es obligatorio al comenzar.



PARA FORTALECER SU CUERPO no hay nada mejor que ponerles a hacer un poco de ejercicio.



SI ESTUDIAN UN POCO podrán ir mejorando sus habilidades culinarias o mecánicas.



¿QUIÉN NO HA SOÑADO CON TENER UNA MANSIÓN? Pues en este juego podemos vivir en una con piscina y todo.



SI COMEMOS TODOS JUNTOS, conseguimos saciar nuestro apetito y además elevar el nivel social de nuestros Sims.



CUANDO CONOZCÁIS A UNA CHICA, podréis tener niños, aunque son todo un reto. El nuestro se llama Penalty...



CUANDO LOS NIÑOS CRECEN necesitan jugar en columpios como éstos. ¡Mirad, Penalty ha resultado ser Harry Potter!

¿NOS VAMOS A IKEA?

A LO LARGO DE SU VIDA, nuestro protagonista visita varias casas, así que para estar a gusto tiene que amueblarlas y arreglarlas. Por ejemplo, podemos comprar muebles (Izq.) para adornar las habitaciones, o hacer de "chapuzas" (Der.) colocando puertas, pintando las paredes y el suelo o levantando nuevos tabiques.



MUJER

NOSOTROS LIGAMOS TANTO EN LA VIDA REAL como en los juegos. Y si no nos creéis, sólo tenéis que ver cómo es nuestra esposa, ¡pero sin babear la revista!

acciones que tenemos disponibles. Por ejemplo, podemos marcar la nevera y después elegir entre tomar un tentempié, hacernos la cena o cocinar varios platos y servirlos para que otros también puedan comer.

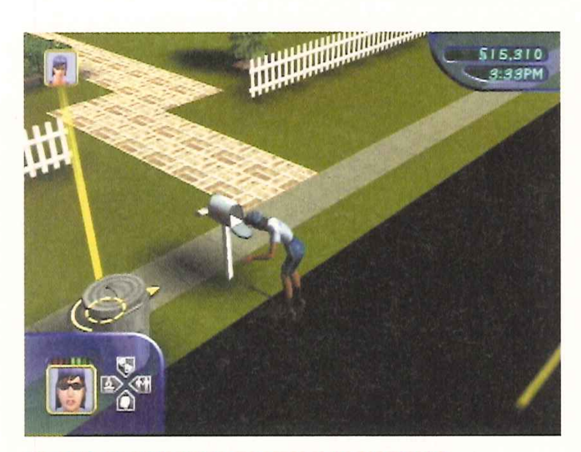
Además, contamos con otros 2 botones que sirven para detener y acelerar el tiempo, con lo que podemos evitar que los acontecimientos nos abrumen, o que tengamos que esperar pacientemente cuando nuestros Sims no tengan nada concreto que hacer.

ESO SÍ, «LOS SIMS» TIENE UN PAR DE FALLOS, pues el motor gráfico es bastante sencillo y sufre algunas ralentizaciones cuando coinciden muchos personajes en pantalla o cuando tiene que gestionar la iluminación en tiempo real. Además, el sistema de juego puede volverse algo repetitivo y hasta un pelín aburri-



PARA ORGANIZAR UN FIESTORRO no puede faltar buena comida, musiquita a todo volumen, algo de bebida (sin alcohol) y una piscina. Claro que si la casa es pequeña siempre es posible cambiar la piscina por un hidromasaje.

EL GRADO DE REALISMO AL SIMULAR LA VIDA COTIDIANA ES IMPRESIONANTE



EL CARTERO SIEMPRE TRAE MALAS NOTICIAS, o lo que es lo mismo, facturas que debemos pagar puntualmente.



SI TODOS NUESTROS SIMS TRABAJAN, podemos contratar a una asistenta para que nos mantenga la casa limpita.

do, porque aunque los objetivos a cumplir varían de fase en fase, algunos de nuestros días "simulados" terminan por convertirse en una rutina. Vale, ya sabemos que a veces la vida real también es una rutina, pero es que en un juego... Queda el consuelo de que, si el modo de juego principal no os convence, siempre podéis echaros unas partiditas en cualquiera de los modos para 2 jugadores que tiene el juego.

VICISITUDES DE LA VIDA

La vida de un Sim es tan arbitraria y tan llena de reveses como la nuestra, así que no os extrañéis si en algún momento os sentís identificados con las cosas que les pasan. A modo de ejemplo, aquí os mostramos algunas de las situaciones comprometidas a las que nos hemos tenido que enfrentar nosotros, aunque hay muchas más.



NOS DIERON CALABAZAS en una fiesta. ¿La razón? Bueno, no ganamos suficiente dinero.



QUEMAMOS LA CASA por no tener ni idea de cocinar. Hubo que llamar a los bomberos.



UN LADRÓN entró en nuestra humilde morada. Menos mal que habíamos puesto alarmas.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA LIBERTAD DE ACCIÓN** que permite, porque podemos realizar cualquier cosa que se nos ocurra.
- **EL MULTIJUGADOR,** con lo que podemos jugar a dobles junto a otro amigo o competir con él.

lo peor

- **SE PUEDE HACER PESADO** a ratos, ya que la rutina acaba por dominar nuestras vidas "virtuales".
- **LOS GRÁFICOS,** porque aunque se ajustan a lo que necesita el juego, podían estar más trabajados.

alternativas

En consola, el género de la estrategia no es tan prolífico como en PC, así que no hay demasiados títulos de este género en PS2 y menos aún parecidos a «Los Sims». Aún así hay que mencionar **«Commandos 2»**, que es superior en todos los aspectos a éste, y **«Age of Empires II»**, aunque no nos parece que sea un gran juego precisamente...

GRÁFICOS Hay un montón de objetos y personajes en pantalla, pero están poco detallados y a veces se notan ralentizaciones.	76
SONIDO Los efectos de sonido están muy bien y la música es variada. Además los Sims hablan, aunque en un idioma incomprensible.	80
DURACIÓN Este juego es casi infinito y podríamos estar "simulando" toda la vida. Además, incluye varios modos para 2 jugadores.	93
DIVERSIÓN La libertad de acción es total y los objetivos variados, pero en algunos momentos el juego se hace aburrido y repetitivo.	80
PUNTUACIÓN FINAL	84

valoración

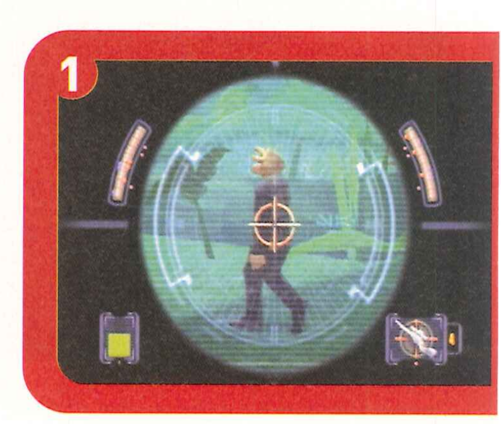
«Los Sims» es "divertido como la vida misma", porque es un perfecto simulador que nos permite una libertad de acción y un nivel de realismo nunca visto. Además, el juego dura un montón, incluye varios modos multijugador y cuenta con un control muy ajustado. Pero claro, al igual que la vida real también puede convertirse en algo monótono, algunos de los momentos de juego resultan ser una mera repetición de acciones. Esto, unido a unos gráficos algo pobres, es lo que le ha impedido sacar más nota.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ LUCASARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 62,00 € (10.316 ptas.) ■ +13 años ■ Lanz.: Ya disponible

PARA ATRAPAR A LOS CULPABLES hace falta recorrer los planetas más conocidos de esta saga galáctica y ser auténticos expertos en el uso de las armas láser. Menos mal que Jango está entrenado para ello.

TEMPORADA DE CAZA

BOUNTY HUNTER



Para ser el mejor cazarrecompensas del universo Star Wars hay que llevar más cacharros que el inspector Gadget: casco, jetpack, un garfio... y también las pistolas más rápidas de la galaxia.

■ **JANGO FETT, EL CAZARRECOMPENSAS MÁS CHULO** del "Episodio II", se ha labrado una gran reputación a base de capturar, vivos o muertos, a los criminales más peligrosos del universo. Y como a nosotros a chulos no nos gana nadie, hemos pensado en acompañarle mientras se saca unos cuantos créditos espaciales haciendo lo que mejor sabe: salir de caza. La mecánica de «Bounty Hunter» es muy sencilla: se trata de recorrer 18 escenarios, ambientados en los planetas más populares de "La Guerra de las Galaxias", disparando como locos y esquivando obstáculos mientras perseguimos al alienígena malvado de turno.

Pero, para que no nos empachemos con tanta acción, también nos tenemos que enfrentar con algunos toques de aventura en forma de interruptores y mapeados laberínticos, donde ponemos a prueba nuestra mundialmente famosa habilidad manejando los aparatos más "tech".

→ **TENEMOS EL EQUIPO MÁS SOFISTICADO** a nuestra disposición, ya que Jango es capaz de utilizar todas las armas que aparecían en "El Ataque de los Clones". Además de disparar llevando un arma en cada mano a todo lo que se mueva, podemos escanear la zona donde estemos en



LA PUNTERÍA no es tan importante como nuestra velocidad apretando el gatillo, ya que Jango puede apuntar de forma automática (e independiente) con ambas manos.



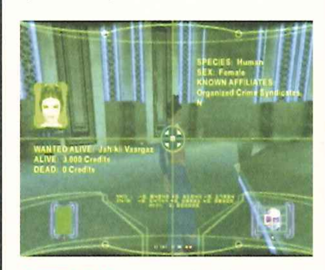
LA AMBIENTACIÓN es tan variada como en las películas. Podemos visitar junglas, desiertos, ciudades futuristas...



LOS ESCENARIOS tienen un tamaño más que considerable (a lo largo y a lo alto) y están realizados con mucho detalle.

CAZANDO UNA RECOMPENSA

Estos son los pasos que tenemos que seguir para embolsarnos una buena cantidad de pasta con la que comprar unos extras:

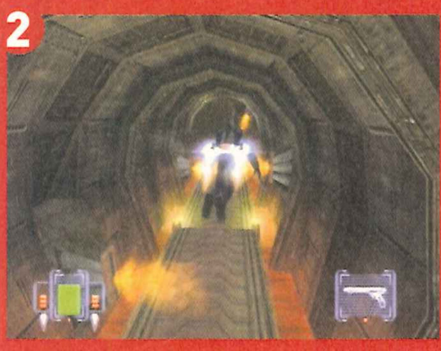


DETECTAR a los culpables con el visor de nuestro caso y descubrir qué recompensa es mayor: con el fugitivo vivo o muerto.



ATRAPAR con nuestro cable de acero a la víctima y esperar sentados a que lleguen los créditos a nuestro bolsillo.

2



3



LAS ARMAS

Estas son, entre otras, las herramientas que Jango utiliza para llevar a cabo su trabajo:

1. EL RIFLE DE PRECISIÓN nos ayuda a eliminar los blancos más alejados sin ser descubiertos.
2. EL JETPACK es esencial para ajustar los saltos.
3. EL LANZALLAMAS sirve para acabar con muchos enemigos que se hayan colocado cerca.

busca de fugitivos gracias a nuestro casco de combate, detener a los delincuentes con un garfio o, lo mejor de todo, volar con nuestro jetpack. Esta mochila propulsora es especialmente útil, porque los escenarios, además de ser todos gigantescos, están diseñados con varias alturas.

Como podéis imaginar, nuestra precisión en el salto también tiene gran importancia, porque «Bounty Hunter» está lleno de zonas "plataformeras" capaces de hacernos perder los nervios por su excesiva dificultad.

LA APRECIABLE AMBIENTACIÓN GALÁCTICA vuelve a ser uno de los puntos fuertes del juego, y se ve reforzada por un buen nivel técnico. Además de las animaciones de Jango, que es capaz de disparar en cualquier posición, los reflejos en su armadura y el tamaño de los escenarios



JANGO

EL CAZARRECOMPENSAS que protagoniza «Bounty Hunter» lleva una armadura mandalorian modificada para esconder todo tipo de armas, como un lanzallamas o un cohete teledirigido. Además, cuenta con la ayuda de Zam Wesell, la asesina que sigue a Amidala al principio de la peli.



EL APARTADO TÉCNICO destaca por el uso de varias fuentes dinámicas de luz y por los reflejos de la armadura. Los modelos no son muy detallados, pero es cierto que la pantalla a menudo aparece llena de enemigos.

«BOUNTY HUNTER» ESTÁ REPLETO DE TIROTEOS Y SECUENCIAS DE ACCIÓN



EL CONTROL es muy ajustado gracias a las animaciones de Jango, que nos permiten combinar varias acciones a la vez.



LOS EXTRAS incluyen vídeos con tomas falsas, diseños de producción, fragmentos del cómic y juegos de cartas.

ENEMIGOS FINALES

Uno de los mayores atractivos del juego es la cantidad de enemigos mastodónticos que nos vamos a cruzar. La mayoría de estos "bichos" ni siquiera aparecen durante la película, pero conservan el espíritu "Star Wars". Aunque es suficiente con aprender una rutina para derrotarlos, resultan bastante dificilillos:



UN INSECTO GIGANTE nos da la bienvenida en el primer nivel. No dejéis que os alcance.



EL DRAGÓN que aparece en la fase final de Tatooine es el más impresionante del juego.



LAS NAVES cuentan con una enorme potencia de fuego, y además se mueven muy rápido.

nos han dejado flipados. Aunque también es verdad que cuando aparecen varios enemigos a la vez en pantalla se producen algunas ralentizaciones.

En cualquier caso, esto no es inconveniente para descargar adrenalina machacando aliens y siguiendo de cerca los hechos que preceden a la acción de "El Ataque de los Clones". Un tipo con el carisma de Jango se merecía un juego así de completo.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL PROTAGONISTA conserva todas las habilidades y los aparatos que se ven en el "Episodio II".

LOS ESCENARIOS, que son grandes, variados y recrean los planetas más populares de la saga.

lo peor

SE RALENTIZA cuando aparecen muchos enemigos en pantalla o el nivel es muy grande.

LA DIFICULTAD de algunos saltos es capaz de crispar los nervios del más pintado.

alternativas

En PS2, **«Metal Gear Solid 2»** sigue siendo el verdadero rey de las aventuras, aunque está más enfocado hacia el sigilo que a la acción. Si os gusta "repartir cera", **«Devil May Cry»** está en Platinum y además es técnicamente superior a «Bounty Hunter». Lo mismo le pasa a **«Starfox Adventures»** en GameCube, que es una opción mejor.

GRÁFICOS El modelo de Jango es alucinante, y los escenarios son gigantescos, pero se ralentiza con muchos enemigos en pantalla. **83**

SONIDO La música de John Williams, las voces y los efectos de la peli están perfectamente integrados en el desarrollo de «Bounty Hunter». **92**

DURACIÓN Además de los extras, los 18 niveles son tan largos (y difíciles) que seguro que nos tienen ocupados unas cuantas semanas. **87**

DIVERSIÓN Las posibilidades del protagonista y la excelente ambientación compensan muy bien su falta de profundidad. **79**

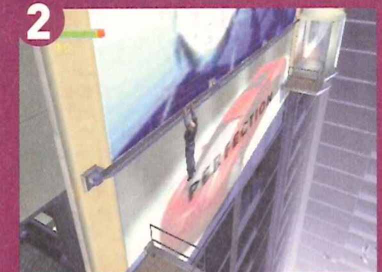
PUNTUACIÓN FINAL 82

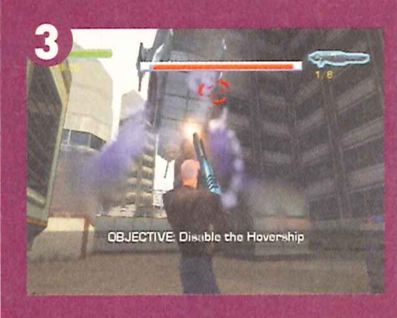
valoración

El personaje más atractivo de "El Ataque de los Clones" (con permiso de la Senadora Amidala) queda perfectamente reflejado en este juego de acción. Todas sus armas, sus peores enemigos e incluso su arrogante personalidad se convierten en el hilo conductor de los interminables tiroteos de «Bounty Hunter». Puede que echemos de menos algo de profundidad, pero no se puede negar que la adaptación jugable de este cazarrecompensas es muy notable, casi tanto como la dificultad del juego.

■ ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ I JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible



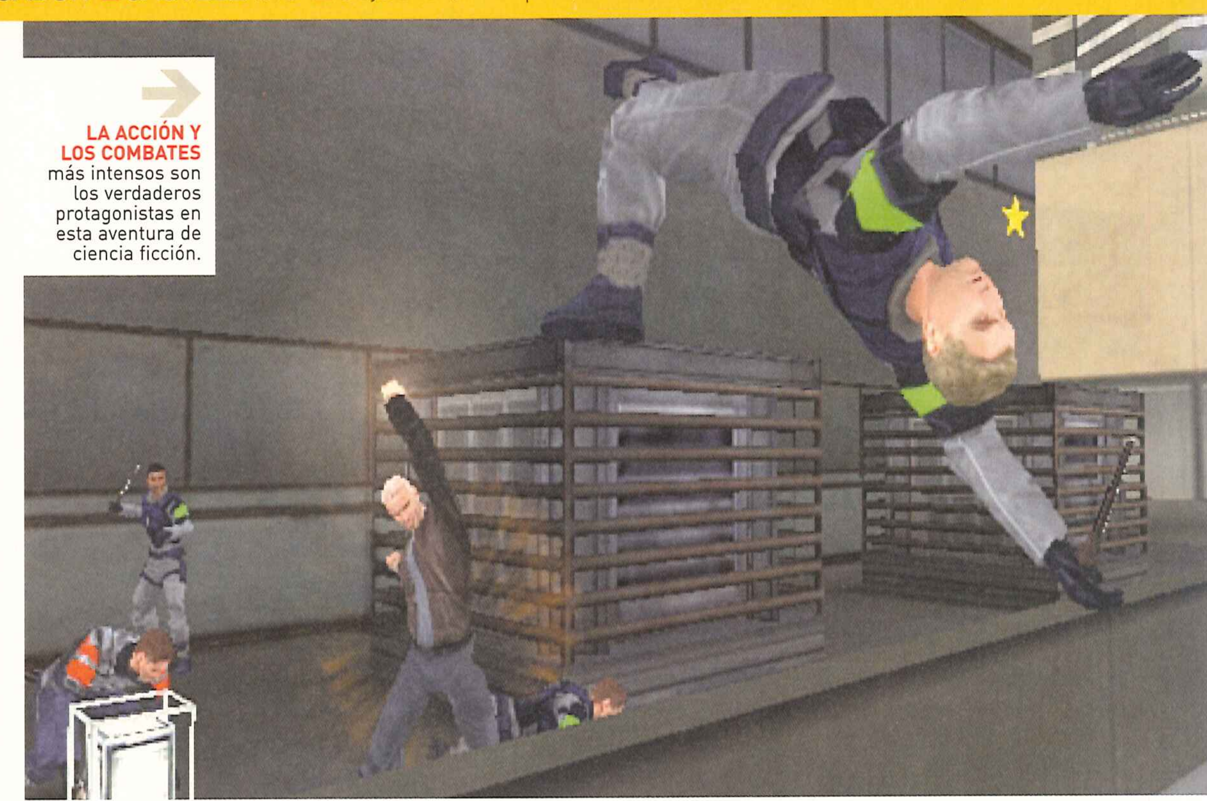




¡SOY INOCENTE!

Encarnando a John Anderton, nuestra misión es escapar de los agentes de Precrimen y conseguir las pruebas que demuestren nuestra inocencia.

1. LAS PELEAS son una constante. Contra agentes de Precrimen, robots, civiles... ¡Todos quieren nuestro pellejo!
2. COMO OCURRÍA EN LA PELI, John tiene que escapar por los sitios más inverosímiles. Un resbalón y adiós.
3. NO FALTAN LOS ENEMIGOS FINALES, como este "hovercóptero", al que sólo podemos derribar a base de disparos.



LA ACCIÓN Y LOS COMBATES más intensos son los verdaderos protagonistas en esta aventura de ciencia ficción.

TODO EL MUNDO PELEA

MINORITY REPORT

"Atención a todos los efectivos de Precrimen: se busca a John Anderton. Es fuerte, ágil, domina las artes marciales y maneja todo tipo de armas".

JOHN

No es Tom Cruise, lleva un horrible teñido, y encima John Anderton también tiene que enfrentarse a todas las fuerzas de Precrimen. Suerte que es un experto en armas y un excelente luchador.

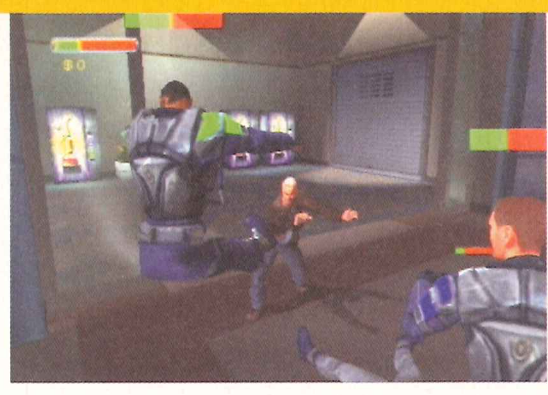


■ **TRAS HABER TRIUNFADO EN EL CINE,** "Minority Report" llega a PS2 convertida en juego de acción en tercera persona. El argumento se ha cambiado para alargar la duración, aunque el punto de partida es igual: en el año 2055, John Anderton (Tom Cruise en el cine, aquí un tipo teñido de rubio) trabaja en una división que predice los crímenes antes de que se produzcan gracias a los poderes psíquicos de 3 personas, los "Precog".

Lo malo viene cuando a nuestro protagonista le culpan de un asesinato que va a cometer, así que ahora le toca chuparse 40 niveles repletos de "maderos" de Precrimen, matones callejeros, robots de seguridad y ciberarañas, todo con tal de desentrañar el misterio de su acusación.

→LA ACCIÓN ES LA PROTAGONISTA DEL JUEGO, así que Anderton sabe defenderse de forma espectacular. Puede realizar todo tipo de patadas, combos y ataques, en los que incluso llega a patear a sus rivales en el suelo, o los agarra para lanzarlos lejos. Y si los enemigos son más durillos, pues echa mano de un arsenal idéntico al de la peli, con fusiles sónicos o "pica-naúseas". Ade-

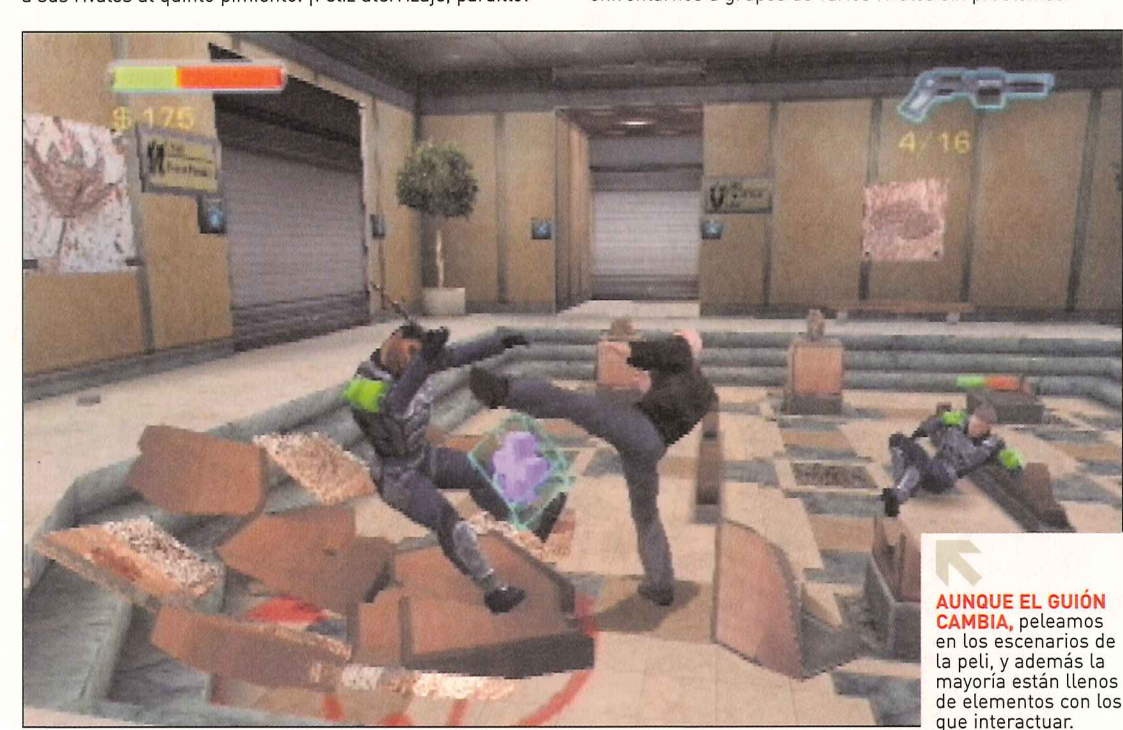




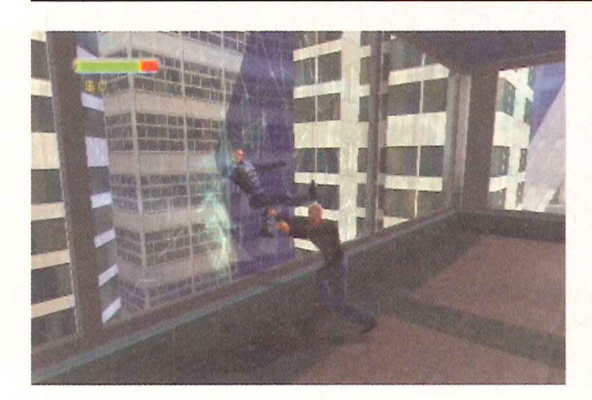
¡A VOLAR! Anderton es capaz de hacer presas y arrojar a sus rivales al quinto pimiento. ¡Feliz aterrizaje, pardillo!



NI TE ACERQUES. Gracias al sistema de cámaras, podemos enfrentarnos a grupos de varios rivales sin problemas.



AUNQUE EL GUIÓN CAMBIA, peleamos en los escenarios de la peli, y además la mayoría están llenos de elementos con los que interactuar.





DETALLES "DE PELÍCULA"

Pese a tener un prota de aspecto distinto (muuuy distinto) y un argumento diferente, el juego sí que reproduce fielmente bastantes elementos de la película, en especial los escenarios, las armas y todos los vehículos. Aquí tenéis algunos ejemplos:



QUÉ MALITO ESTOY. Como veis, las "picanauseas" tienen los mismos (y desagradables) efectos que en el film.



VOLANDO VOY. Podemos usar el "jetpack" y disparar al mismo tiempo. Atención a la distorsión de calor, idéntica a la de la peli.



VAYA BICHOS. Las arañas cibernéticas también aparecen. Sólo podemos destruirlas a base de patadas y pisotones.

más, también puede buscar dinero para adquirir más armas, blindaje y nuevos movimientos.

Técnicamente, los modelos de los personajes son bastante flojos, pero repartimos leña en escenarios extraídos del film, y algunos efectos gráficos se salen. Los secretos compensan la escasa duración de los niveles, pero de todas formas nos hubieran molado más si se hubiesen mantenido más fieles a la peli. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LAS ARMAS** y las "galletas" que reparte el protagonista a todos sus enemigos, ¡como panes!

■ **LOS EFECTOS GRÁFICOS,** como las armas o la distorsión de calor, idénticos a los de la película.

lo peor

■ **ALGUNOS DEFECTOS,** sobre todo a nivel gráfico, que restan puntos a la calidad del juego.

■ **EL ARGUMENTO,** que resulta algo extraño. Adaptar el guión de la película hubiese sido más adecuado.

alternativas

Si buscamos juegos basados en una peli que nos hagan pelear con cientos de rivales, en PS2 y Xbox destaca **«Las Dos Torres»**, mucho mejor técnicamente. En la misma línea está **«Spider-Man»**, que también salió para las tres consolas, y le ha "prestado" el motor gráfico a este «Minority Report», aunque le supera en diversión.

■ **GRÁFICOS** Tiene elementos calcados de la película, como las armas o los vehículos, pero los modelos de los personajes no están a la altura. **77**

■ **SONIDO** La música de "Aphex Theory" está bien, pero la de la peli hubiese sido más adecuada. Tiene los efectos del film y las voces en inglés. **76**

■ **DURACIÓN** 40 niveles es una cifra alta, pero se pasan muy rápido. Se compensa con las "arenas" de lucha, personajes secretos, armas... **76**

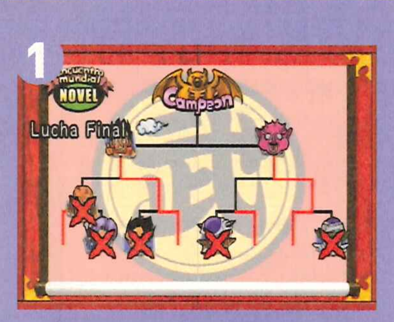
■ **DIVERSIÓN** Las peleas son muy intensas gracias a la cantidad de combos y presas, aunque le falta variedad y un argumento más sólido. **79**

PUNTUACIÓN FINAL 78

valoración

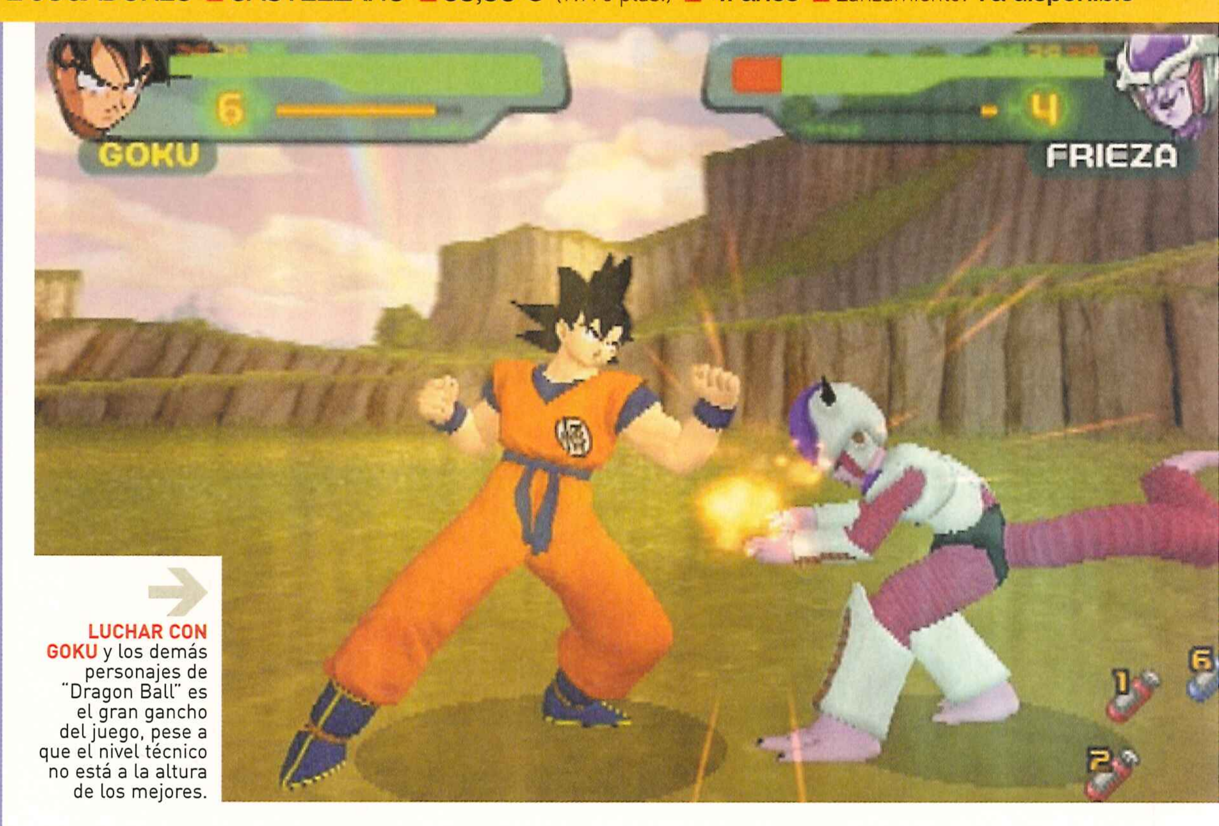
Estamos acostumbrados a jugar adaptaciones cinematográficas que se parecen mucho a la peli original, pero que como juego no tienen mucho que hacer. Pues «Minority Report» es un poco lo contrario: se han inventado el argumento y su protagonista sólo se parece al de la peli en el nombre (el amigo Tom, que se habrá subido a la parra pidiendo royalties...), pero como juego no está nada mal. Es verdad que le falta profundidad y que combina efectos gráficos muy buenos con defectos gráficos molestos, pero la acción es bastante entretenida.

■ LUCHA ■ INFOGRAMES ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +11 años ■ Lanzamiento: Ya disponible









LUCHAR CON GOKU y los demás personajes de "Dragon Ball" es el gran gancho del juego, pese a que el nivel técnico no está a la altura de los mejores.

LUCHADORES A LA CARTA

Ya que cada guerrero tiene tantos ataques distintos, podemos optar por personalizarlos. Aquí os contamos la forma de hacerlo:

1.CONSEGUIMOS DINERO ganando o quedando semifinalistas en el modo Encuentro Mundial (el Gran Torneo de Artes Marciales).
2.COMPRAMOS CÁPSULAS en la tienda de Mr. Popo. Otro modo de conseguirlas es avanzar en el modo Historia. Cada cápsula tiene una técnica, general o exclusiva de un luchador.
3. LLENAMOS EL INVENTARIO de cada luchador con las técnicas disponibles. Podemos elegir que tenga muchos ataques energéticos, combos, o aumentar la potencia de técnicas como el Kame-Hame-Ha.

GOKU

Es el protagonista indiscutible de esta serie, gracias a su carácter y a que es "el más mejor" cuando se trata de pelear. Aquí comparte protagonismo con su hijo Gohan y con el resto de la "tropa saiyán".

LUCHA CON MUCHAS "BOLAS"

DRAGON BALL Z BUDOKAI

La humanidad vuelve a necesitar a Goku. Por eso, ha pillado un bote de gomina, tinte para el pelo, y le ha dado un toque a todos sus colegas.

■ **EL UNIVERSO CREADO POR AKIRA TORIYAMA,** el "padre" de "Dragon Ball", ha dado pie a varios juegos que han creado siempre una expectación enorme. Goku, Piccolo y compañía llevaban un tiempo de vacaciones, pero ahora llegan a PS2 para protagonizar un arcade de lucha que repite la mecánica a la que estamos acostumbrados desde la época de los 16 bits: combates uno contra uno por tierra y aire, combos espectaculares y ataques energéticos que quitan el hipo. Total, que con cualquiera de los 21 luchadores debemos salir victoriosos en los modos Historia, Torneo o Versus. Y no os quepa duda: la atmósfera "dragonballiana" invade todos los aspectos.

→OS PREGUNTARÉIS QUÉ NOS OFRECE ESTE JUEGO que no estuviera ya en sus predecesores para otras consolas, y la respuesta es que muchas cosas. Se mantiene la línea 3D de «DBZ Final Bout» (PSone), pero con un mayor protagonismo de los escenarios: con las técnicas especiales podemos destrozarlos o pasar a niveles inferiores en secuencias espectaculares. Además, el plantel de luchadores incluye a per-







SI COMBATIMOS en el famoso escenario del Gran Torneo podemos ganar echando a nuestro enemigo fuera del ring.



ALGUNOS COMBATES nos piden acciones especiales, como vencer a varios rivales consecutivos en un mismo round.



HAY ALGUNOS PERSONAJES que se pueden transformar durante el combate, bien en Super Saiyas, bien en monstruos más poderosos

¡COMO EN LA SERIE DE TV!

El modo principal del juego nos invita a hacer un repaso a las dos primeras sagas de "Dragon Ball Z", avanzando como si fueran capítulos de la serie. La consola selecciona qué luchador controlaremos.



LA PARTE DE LOS SAIYAS se divide en dos: hasta vencer a Vegeta en la Tierra, y hasta la pelea con Freezer en Namek (¡y la conversión en Super Saiya!).



LA PARTE DE LOS ANDROIDES nos muestra la enfermedad viral de Goku, la conversión de Gohan y Vegeta en Super Saiyas y la batalla con Perfect Cell.







SUPER MAGIAS. Si tenemos la energía suficiente, y las cápsulas que aparecen en la parte inferior de la pantalla marcan el número adecuado, podemos lanzar ataques bestiales, como por ejemplo el Rayo Espiral de Piccolo o la Fuerza Universal de Goku. ¡Molan!

sonajes poco explotados hasta ahora, como Yamcha o Dodoria.

Pero lo más molón es el sistema de ataques: según la energía y las cápsulas que tengamos (unos ítems que varían según lo que hagamos en el combate), podemos transformarnos o hacer un superataque brutal. Esto completa el mejor juego de "Dragon Ball" hasta ahora, aunque su apartado técnico no esté a la altura de los "amos" del género. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA RECREACIÓN** del original es casi perfecta. Especial mención para el completísimo modo Historia.

■ **LOS SUPERATAQUES** resultan devastadores, y encima se pueden configurar a nuestro gusto.

lo peor

■ **LOS GRÁFICOS** son modestos. Da sensación de vacío, y casi no hay efectos de nueva generación.

■ **LOS TIEMPOS DE CARGA** que saltan entre combates son excesivos. ¡Le cortan el ritmo a cualquiera!

alternativas

Ni que decir tiene que «**Tekken 4**» y «**Virtua Fighter 4**» le dan diez vueltas en todos los sentidos, aunque Goku tenga más carisma. Si buscáis combates con transformaciones y magias, «**Bloody Roar 3**» es buena opción. La referencia más cercana a «**Dragon Ball**» está en los juegos de PSone, «**Ultimate Battle 22**» y «**Final Bout**», que acaba de ser reeditado.

■ **GRÁFICOS** Los personajes son clavados a la serie (atentos a las animaciones faciales), pero el resto es un poco simple. Faltan efectos especiales. **73**

■ **SONIDO** A pesar de estar en japonés, las voces le dan mucha gracia. La música y los efectos siguen la línea de la serie, sin destacar mucho. **74**

■ **DURACIÓN** El modo historia no es muy largo, pero los secretos, los personajes ocultos y la configuración de habilidades mejoran este apartado. **79**

■ **DIVERSIÓN** Hay muchos movimientos (fáciles de hacer), pero al final se cae en combates monótonos: los ataques se parecen entre sí. **76**

PUNTUACIÓN FINAL 76

valoración

Da mal rollo ponerle una nota simplemente buena a un juego que refleja tan bien el espíritu Dragon Ball, pero, honestamente, este juego no puede competir con «Tekken» o «Virtua Fighter». Le faltan modos, más variedad y una buena dosis de calidad gráfica. O sea, que juzgado como juego de lucha a secas es un título sólo correcto. Sin embargo, si lo que queremos es disfrutar de la serie en nuestra consola, garantizamos que los fans de Goku se lo van a pasar bomba con él. Los otros seres humanos quizá prefieran otras opciones más "serias".

GABRIEL PICHOT 

■ FÚTBOL ■ CODEMASTERS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible



LAS TAREAS DE UN BUEN PRESI

Nada de acomodarse en la butaca, porque en este juego habrá que trabajar duro para triunfar. Y recordad que aquí no podéis echar al entrenador...

1. ELEGIMOS EL EQUIPO de entre seis importantes ligas (española, italiana...), pudiendo escoger equipos que luchen por el título o, si lo preferís, equipos de segunda división para ascenderlos.

2. LA PARTE ECONÓMICA nos permite desde contratar publicidad para las vallas y camisetas, hasta negociar el salario de cada uno de los jugadores. Así que ya podéis tirar de calculadora.

3. LAS TÁCTICAS son tan variadas, que podemos conseguir que nuestro equipo juegue de la forma que más nos guste. Elegimos hasta la forma de mover el balón y la misión de cada jugador.



DIRIGIR UN CLUB de fútbol desde los despachos hasta el mismísimo césped es nuestro reto en este juego. Eso sí, durante el partido sólo controlamos la parte táctica.

PODEMOS CAMBIAR CASI TODO lo que se nos antoje, desde la actitud de nuestros jugadores durante un partido (replegarse, contaatacar, jugar en largo...) hasta los graderíos del estadio. ¿Le gustará a Lopera que le toquemos su joya más preciada?





PRESIDENTE POR UN DÍA... O MÁS

MANAGER DE LIGA

¿Remodelar el estadio? ¿Fichar a Beckham? ¡Pero si no nos queda ni un euro! Uff, esto de llevar un equipo parecía mucho más fácil...

■ COGER LAS RIENDAS DE UN EQUIPO DE FÚTBOL durante una temporada es el sueño de todo forofo del deporte rey. Otra vez podemos hacerlo gracias a una nueva entrega de esta saga, que trae como principal novedad la posibilidad de jugar con un amiguete, aunque cada uno dirigiendo su propio equipo.

Podemos elegir 6 ligas de toda europa, incluida la española, cada una con varias divisiones y, por supuesto, con las plantillas reales y actualizadas hasta el más mínimo detalle.

→ PERO NO ES UN SIMULADOR COMO LOS OTROS, porque durante los partidos supervisamos los aspectos tácticos, pero no jugamos directamente. La idea es dirigir al club en el Modo Temporada, o superar situaciones límite, como evitar el descenso a falta de pocas jornadas, en el Modo Desafío. En todo caso, nuestra misión es controlar desde los temas administrativos (contratar publicidad, reformar el estadio...) hasta los puramente futbolísticos, pasando por el divertido mercado de fichajes. Es cierto que la simulación de los encuentros no es muy realista, y que los jugadores no son reconocibles físicamente, pero si lo que os mola es ser los mandamases, seguro que os lo pasáis bien. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	68
SONIDO	67
DURACIÓN	88
DIVERSIÓN	83

Valoración: Ésta es la mejor opción (por no decir la única) para los que prefieran ver el fútbol desde el banquillo, aunque haya que perdonarle su falta de realismo en los partidos.

PUNTUACIÓN FINAL 80

DAVID MARTÍNEZ

■ BEAT ' EM UP ■ KOEI ■ 1-2 JUGADORES ■ INGLES ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible







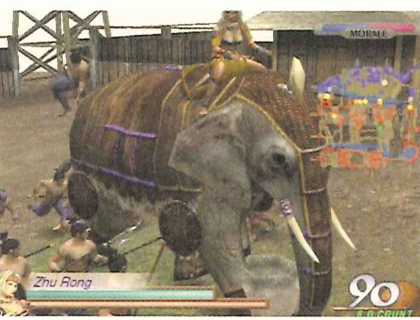
PREPARANDO LA BATALLA

Aunque en este juego lo principal es tener habilidad a la hora de manejar la espada, conviene seguir con cuidado algunos pasos estratégicos:

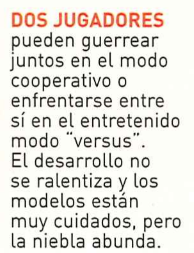
1. ELEGIR A NUESTRO GENERAL, para lo que debemos tener en cuenta las características de cada uno, sus armas y, lógicamente, el ejército que lideran.
2. ESTUDIAR EL TERRENO en el mapa principal, para saber qué posición ocupa cada ejército y cuáles deben ser nuestros movimientos. También podemos consultar el desarrollo de la batalla en cualquier otro momento.
3. LIARNOS A GOLPES, alternado las estocadas básicas con ataques mágicos y con el disparo con arco. Además, debemos recoger los ítems especiales.



LOS EJERCITOS enemigos atacan con cientos de soldados, así que tenemos que ser muy rápidos con la espada para vencer.







DOS JUGADORES pueden guerrear juntos en el modo cooperativo o enfrentarse entre sí en el entretenido modo "versus". El desarrollo no se ralentiza y los modelos están muy cuidados, pero la niebla abunda.

¡MÁS GENTE QUE EN LA GUERRA!

DYNASTY WARRIORS 3

Después de estas batallas medievales, los soldados acababan tan cansados de luchar como nosotros de machacar el botón.

■ **LOS GENERALES DE LA ANTIGUA CHINA** no sólo dirigían las operaciones militares desde sus tiendas de campaña, sino que tenían que liarse a espadazos como todo hijo de mandarín. Y nosotros, que somos unos "echaos p´alante", seguro que no tenemos reparos en meternos en la piel de cualquiera de los 41 (sí, 41, habéis leído bien) que se han alistado en «Dynasty Warriors 3» para dirigir a nuestro ejército en las enormes batallas que nos esperan en este juego.

La mecánica es fácil, ya que sólo debemos "aporrear" los botones para cargarnos a cientos de enemigos a base de mandobles y con algún ataque especial.

→EL JUEGO TIENE TAMBIÉN UN TOQUE ESTRATÉGICO, que consiste en atacar determinadas posiciones del mapa, ya que nuestro ejército nos sigue y se dedica a asegurar las zonas que ya hayamos "limpiado". Por supuesto, de nada sirve tener una buena estrategia si luego no somos capaces de derrotar a los interminables rivales que nos atacan (llegan a juntarse más de 30 en pantalla), y que incluso pueden ir montados sobre elefantes. Por suerte, si las cosas se ponen demasiado difíciles, siempre podemos contar con la ayuda de un amigo a pantalla partida.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	75
■ SONIDO	72
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	72

Valoración: Aunque la mecánica no es nada complicada y los escenarios son sencillotes, las batallas resultan espectaculares y muy entretenidas, sobre todo en el multijugador.

PUNTUACIÓN FINAL **74**

■ VELOCIDAD ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59 € (9.817 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







MANUAL DEL COMPRADOR

Tener en vuestro garaje un Viper o un Ford GT Concept no os va a resultar nada sencillo, pero con este sistema, y muchas horas de juego, al final lo conseguiréis:

1. GANAD cuantas carreras podáis, para así ir sumando poco a poco dinero "fácil" contra rivales de poca monta. Esto os permitirá ir accediendo a categorías superiores en las que ganar más dinero.
2. MEJORAD vuestro vehículo siempre que sea posible, pues sólo así tendréis opción de ganar carreras más lucrativas.
3. COMPRAD, si es posible, coches que de verdad merezcan la pena, porque si elegís un coche bonito, pero lento, os costará sacar dinero para otro vehículo.



COMPRAR COCHES MEJORES se va a convertir en toda una obsesión para vosotros en este juego. Las victorias os servirán para ganar el dinero.

CARRERAS CON ESTRATEGIA

SEGA GT 2002

"Que te he dicho que no, que por difícil que sea, aunque te hayas sacado todas las licencias y los coches de este juego, no vas a conseguir que el carnet de conducir... ¡sin hacer el examen!."

VIPER

Este monstruo del asfalto no es el coche más rápido del juego, pero sí es de los más preciados. Eso sí, su propulsión trasera y enorme potencia hacen que pilotarlo sea muy difícil.



■ **SEGA RECUPERA EL ESTILO «GRAN TURISMO»** para traer a Xbox este nuevo simulador de conducción realista. Pero no se han conformado con crear un clon más del título de PS2, sino que han llevado su profundidad hasta límites tan altos, que en la práctica debemos currarnos toda una estrategia para acabarlo. Veréis: además de los modos Quick Race y Time Attack, existe un modo Chronicle, que os permite jugar con coches de los años 60 a 90 (Toyota Celica de los 80 y similares), y el modo estrella, el modo Sega GT. Este último lo comenzamos con muy poca pasta, así que sólo nos da para competir con un coche baratito. Luego debemos ir venciendo en carreras para ganar más pelas y comprar nuevos coches, o mejorar los que tenemos.

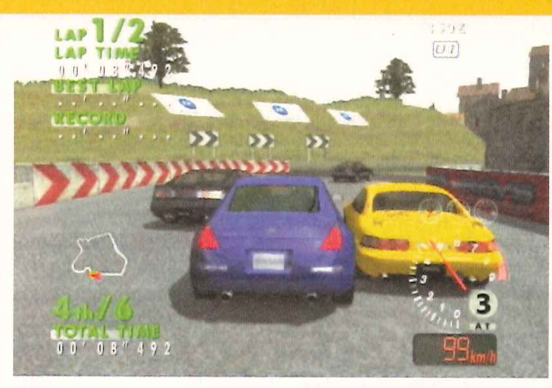
PERO ES QUE ESTO NO ES NADA SENCILLO, porque las piezas se van gastando (ya sabéis, la "junta de la trócola" y demás) y hay que reemplazarlas. Además, si no mejoramos el coche no podemos ganar competiciones, y muchas veces nos quedamos sin dinero suficiente para pensar en comprar un coche mejor. Lo dicho: que hay que tener siempre una buena estrategia.



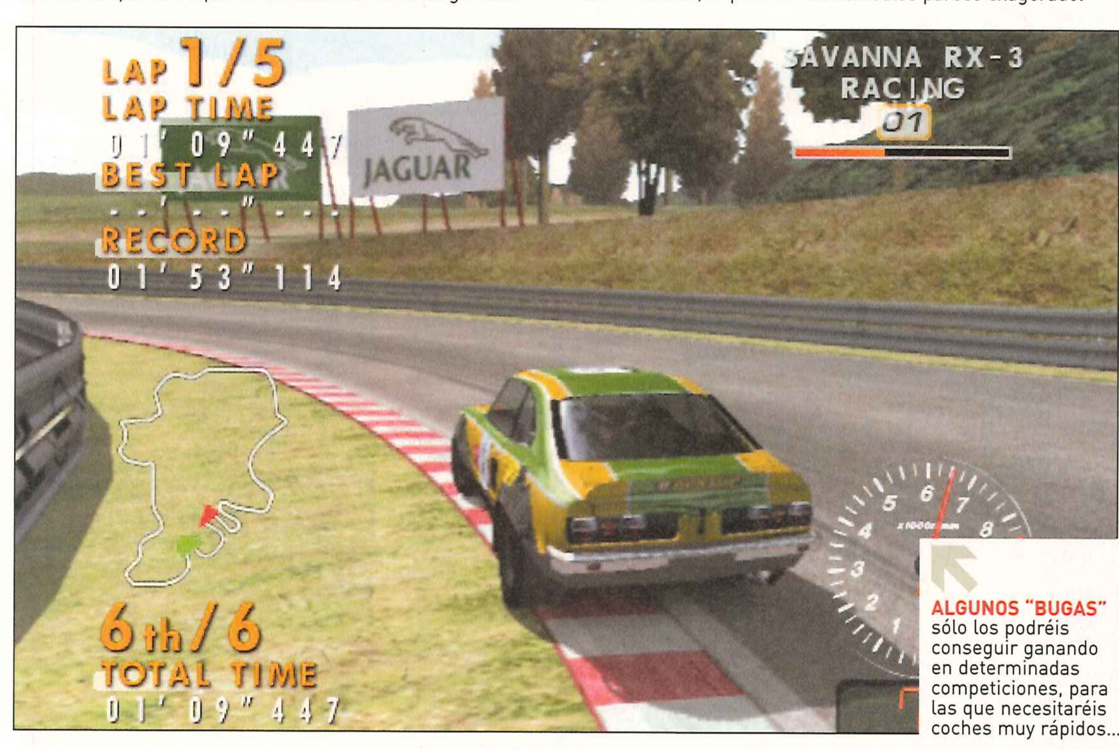




TAMBIÉN HAY OPCIÓN PARA DOS JUGADORES, y lo mejor de todo es que no se pierde casi nada de calidad gráfica.



EL CONTROL resulta bastante lento, y aunque las físicas son realistas, el peso de los vehículos parece exagerado.



ALGUNOS "BUGAS" sólo los podréis conseguir ganando en determinadas competiciones, para las que necesitaréis coches muy rápidos...

EL MODO CHRONICLE

Este curioso modo, en el que podéis conducir joyas antiguas, casi de museo, os servirá para sacar coches no disponibles en el modo principal.



EL TONO ANTIGUO de este modo de juegos se acentúa porque al principio todo se ve en color sepia, pero tras unos segundos todo vuelve a la normalidad. Una nota para los más nostálgicos.



LOS VEHÍCULOS se dividen en varias categorías según la década a la que pertenecen, y antes de jugar se nos da información de cómo eran los coches en aquellos años.

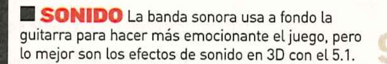






LOS AMANTES DE LOS COCHES van a disfrutar de lo lindo con clásicos de siempre como el mítico Renault Super 5 Turbo (a la Izda.), el Cosmo Sport de los años 70 (Centro) o el Honda NSX del 90 (Dcha.). Los hay de todo tipo, y el control en cada uno es distinto.

El resultado es un juego adictivo, con muchísimas horas por delante para sacar los 125 vehículos disponibles. ¿Defectos? La sensación de velocidad es baja, los coches pesan demasiado y no se deforman, sólo hay 6 circuitos (con pequeños cambios), y los gráficos, siendo buenos, no alcanzan la brillantez de títulos como «Colin McRae 3.0». En cualquier caso, no cabe duda de que es un digno juego de "getés".



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LOS COCHES, una colección excelente de ayer y hoy , y que además están muy bien modelados.

EL MODO SEGA GT, que os pegará a la consola con tal de ganar dinero para comprar más coches.

lo peor

LA ESCASEZ DE CIRCUITOS, que hará que os hartéis de correr cientos de veces en los mismos.

LA VELOCIDAD NO ES MUY ALTA. Los coches parece que van demasiado pegados al asfalto.

alternativas

Dentro del género de la velocidad, en Xbox ya existen competidores directos al estilo de este juego. Por ejemplo **«Project Gotham»**, que le supera en algunas cualidades técnicas, pero ya está un poco anticuado. En un nivel distinto se encuentran **«Colin McRae 3.0»**, **«Burnout»**, **«Need for Speed 2»** y **«Rallysport Challenge»**, pero ya depende de los gustos.

GRÁFICOS Los coches están bastante bien, pero no se deforman, y se echa en falta algo más de detallismo. Eso sí, los 6 escenarios son muy bonitos. **81**

SONIDO La banda sonora usa a fondo la guitarra para hacer más emocionante el juego, pero lo mejor son los efectos de sonido en 3D con el 5.1. **90**

DURACIÓN Para poder comprar todos los coches tendréis que acabaros todos los modos, lo cual puede daros más de 30 horas de juego real. **90**

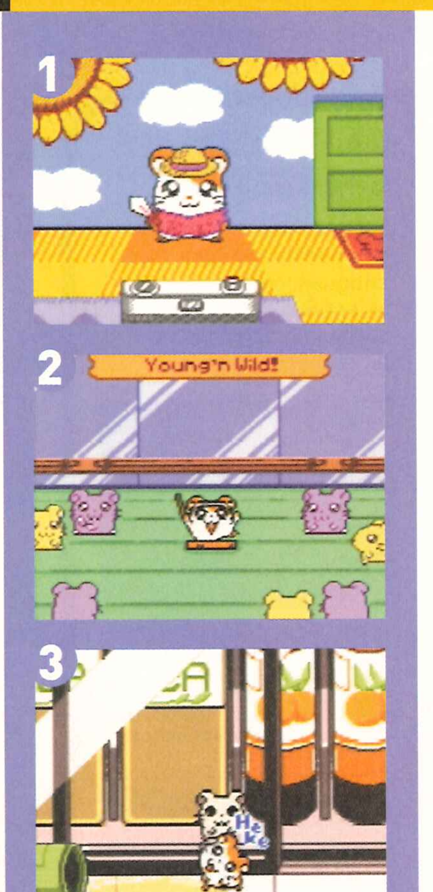
DIVERSIÓN Las carreras resultan entretenidas, pero la escasez de circuitos hará que os canséis de correr siempre en el mismo sitio. **75**

PUNTUACIÓN FINAL 81

valoración

El máximo atractivo de este título está en su modo principal, que ofrece mucha profundidad y un montón de horas de juego. Y es que, si queréis todos los coches, tendréis que ganar el dinero compitiendo una y otra vez en los mismos torneos. Pero claro, haciéndolo os aburriréis más de una vez, y más aún por la escasa sensación de velocidad. Nuestra opinión es que sólo los auténticos locos de los coches le sacarán todo el jugo, aquellos que estén dispuestos a sacrificar algo de emoción con tal de tener, por ejemplo, un auténtico Viper.

■ AVENTURA ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 36 € (5.990 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 3 de enero



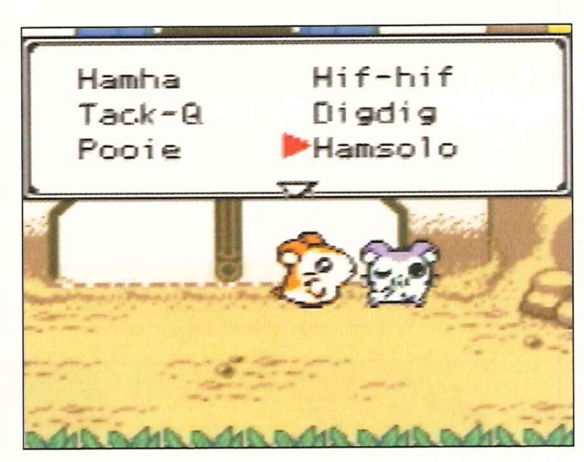
LOS HAM-HAM NO SE ABURREN

Aparte de la historia principal, existen un montón de objetivos secundarios, jueguecitos y bromas que alargan mucho la duración. ¿Los repasamos?

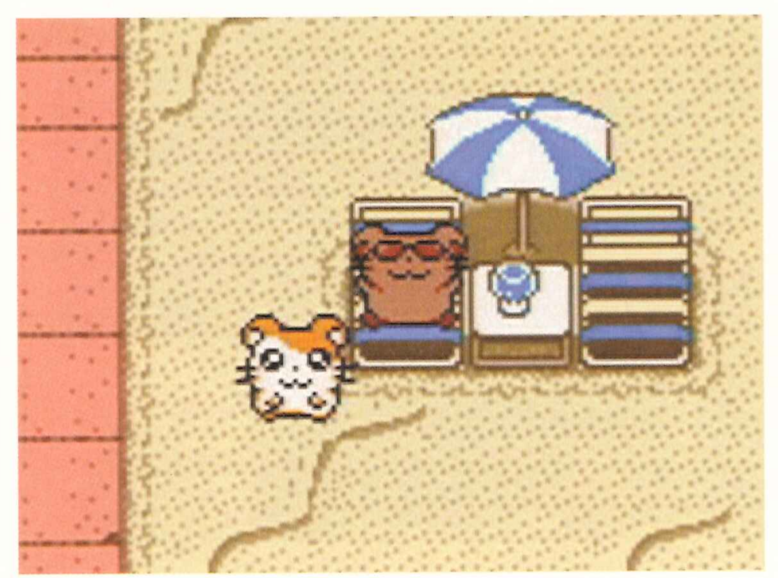
1. EN LAS TIENDAS podemos canjear las semillas de girasol que hayamos encontrado por ropa y complementos. Luego también podemos "echarnos" una foto con ellos puestos en la habitación. ¿Cómo me queda?
2. EL HAM-JAM es un jueguecito en el que Hamtaro baila las canciones que hayamos desbloqueado. Podemos personalizar los pasos de baile con las palabras Ham-chat que aprendamos.
3. HAY MUCHOS CHISTES y muecas de Hamtaro que no sirven para nada en la historia, sólo para reírnos un rato.

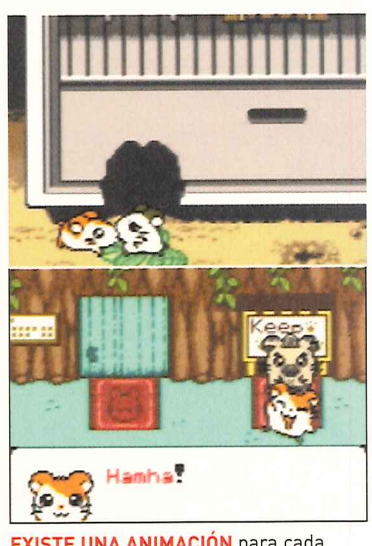


DESDE ESTE MAPA podemos ver las fases disponibles. Si las flores giran, hemos aprendido todo el Ham-chat de esa zona.



LAS PALABRAS que digamos a los demás provocan distintas reacciones. Salvo el Ham-chat, el resto está en castellano.





EXISTE UNA ANIMACIÓN para cada palabra. ¡Y hay nada menos que 80!

ESTE HAMSTER NO SE CALLA

HAMTARO

Olvidad lo de ir a clases particulares de inglés o griego clásico. El idioma que se lleva ahora es el de este versátil roedor. ¡Hamha!

LOS HAMSTERS QUE SALEN EN ESTE JUEGO pronto van a ser más famosos que Boris Izaguirre. Y es que el fenómeno de los Ham-Ham, unos roedores creados por Nintendo que pretenden tomar el relevo de Pokémon, está pegando muy fuerte en Japón. La serie de la tele está a punto de estrenarse en España, y este juego nos pone en el papel de Hamtaro, su protagonista, cuya misión consiste en traer a sus colegas al cuartel general para ver el nuevo secreto que el jefe de la pandilla está preparando.

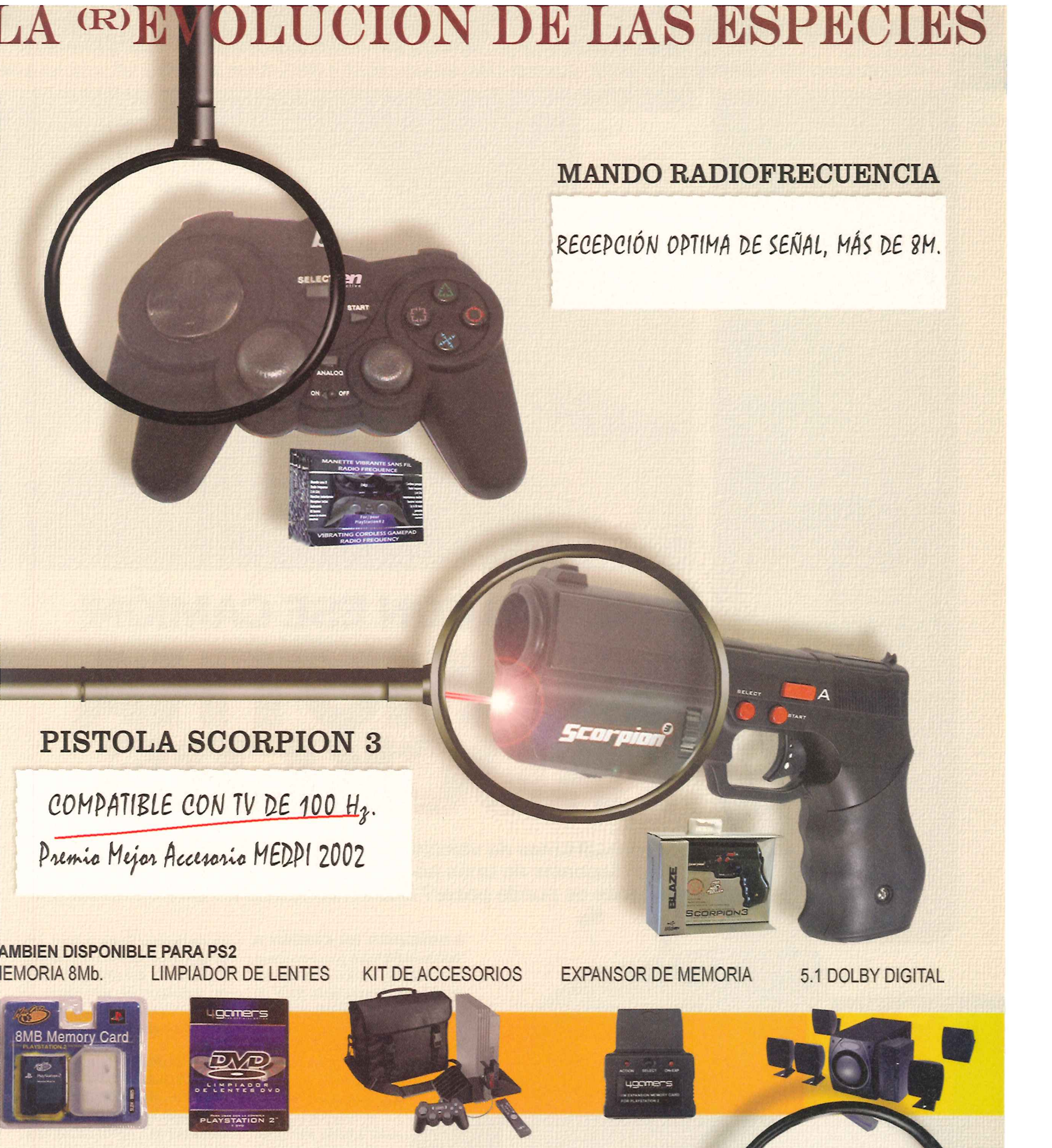
→EL DESARROLLO ES TÍPICO DE LAS AVENTURAS: no podemos morir, y el único escollo es encontrar la solución a los puzzles que bloquean el acceso hasta los otros ham-ham. La manera de avanzar es darle un objeto a alguien o decirle la palabra adecuada, y ahí está la gracia, porque estos bichitos tienen su propio idioma, el ham-chat. Nosotros debemos aprender sus palabras a lo largo del juego, con las que nos comunicamos o adquirimos habilidades ("digdig" sirve para cavar, "bizaroo" significa "raro", etc.). Si a todo esto unimos un montón de objetivos secundarios, un cuidado apartado técnico y una historia original, nos queda una fábula en miniatura de lo más sugerente. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	86
SONIDO	75
DURACIÓN	79
DIVERSIÓN	85

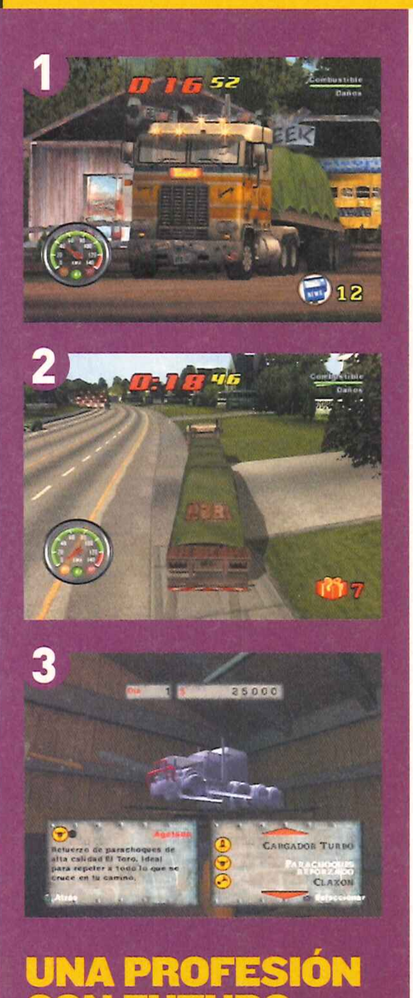
Valoración Por su facilidad y aspecto es un juego para los más jovencitos, pero está tan bien hecho y resulta tan entretenido, que cualquiera puede divertirse con el. ¡Risas aseguradas!

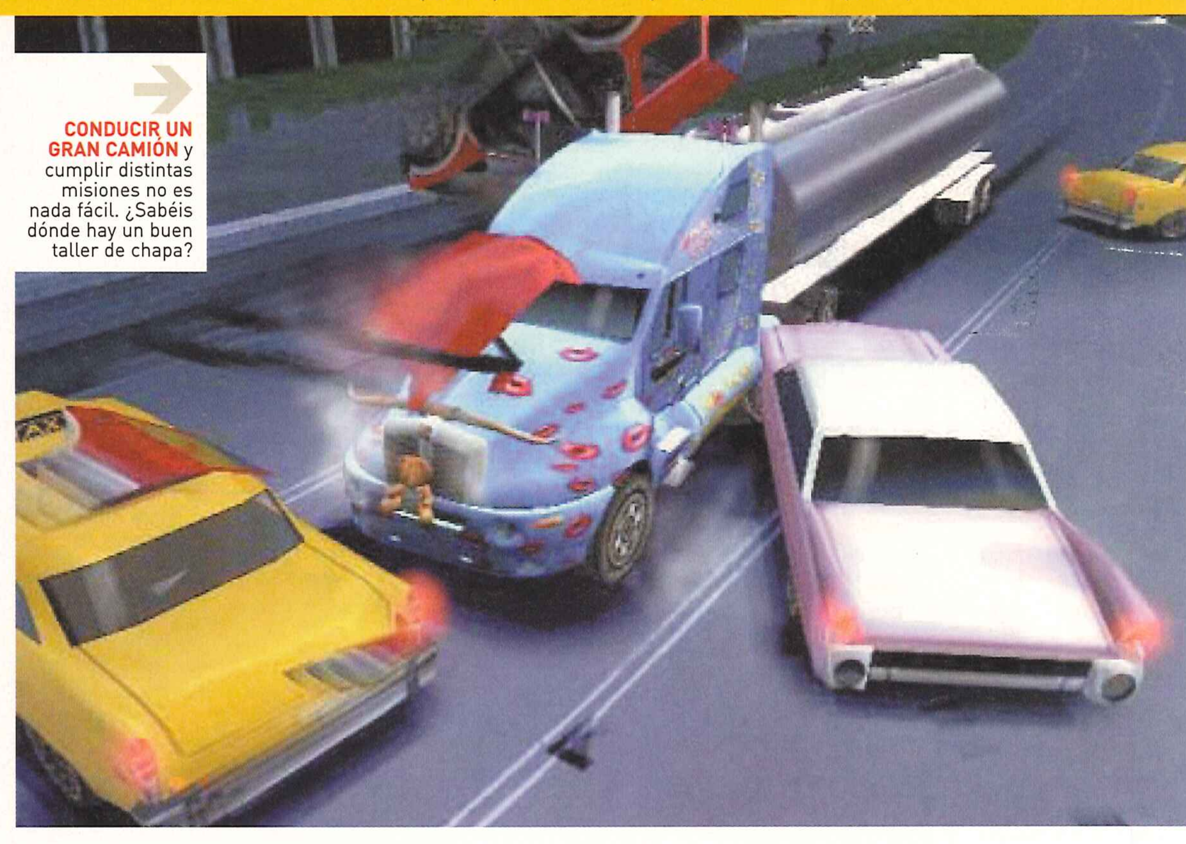
PUNTUACIÓN FINAL **85**



LA (R)EVOLUCION DE LAS ESPECIES
MANDO RADIOFRECUENCIA
RECEPCIÓN OPTIMA DE SEÑAL, MÁS DE 8M.
SELECT
START
ANALOG
ON OFF
MANETTE VIBRANTE SANS FIL RADIO FREQUENCE
VIBRATING CORDLESS GAMEPAD RADIO FREQUENCY
SELECT
A
START
Scorpion
PISTOLA SCORPION 3
COMPATIBLE CON TV DE 100 Hz.
Premio Mejor Accesorio MEDPI 2002
BLAZE
SCORPION3
AMBIEN DISPONIBLE PARA PS2
IEMORIA 8Mb.
LIMPIADOR DE LENTES
KIT DE ACCESORIOS
EXPANSOR DE MEMORIA
5.1 DOLBY DIGITAL
8MB Memory Card
PLAYSTATION 2
4gamers
DVD
LIMPIADOR DE LENTES DVD
PLAYSTATION 2
4gamers

■ VELOCIDAD/ACCIÓN ■ EMPIRE ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (PS2)/ 64,95 € (Xbox) ■ T.P. ■ Ya disponible





CONDUCIR UN GRAN CAMIÓN y cumplir distintas misiones no es nada fácil. ¿Sabéis dónde hay un buen taller de chapa?

UNA PROFESIÓN CON FUTURO

Así se desarrolla una partida a «Big Mutha Truckers». Ahora, que si ser camionero siempre es así de movidito, mañana mismo nos lanzamos a la carretera:

1. **PRIMERO ELEGIMOS EL CAMIÓN** que más nos mole. Cada uno tiene diferentes características, y un conductor "pirao".
2. **LUEGO HAY QUE SUPERAR VARIAS MISIONES,** a cada cuál más original y divertida. ¡Acelerad a fondo!
3. **SI LO HACEMOS TODO BIEN,** podemos mejorar nuestro camión en el correspondiente taller.

¡CUIDADO CON ESE CAMIÓN!

BIG MUTHA TRUCKERS

Vais pasadísimos de velocidad por una autopista llena de tráfico, y sólo disponéis de unos pocos segundos para recorrer 30 Km. ¿Qué más os puede pasar? Bueno, conducís un camión enorme...

→ LOS "TRUCKS"

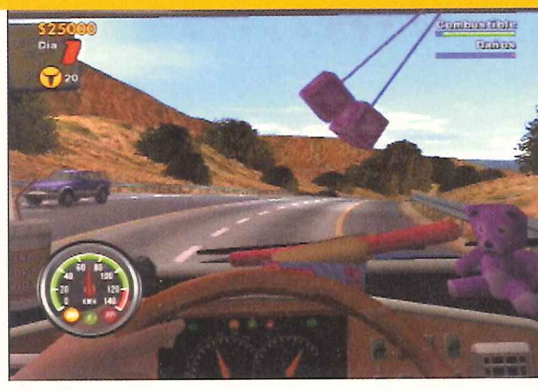
Estas bestias de la carretera son los protagonistas del juego. Su tamaño hace que maniobrar con ellos sea difícil.

■ **CONDUCIR UN CAMIÓN A TODA PASTILLA** por autopistas atestadas de tráfico es la última apuesta de Empire para darle un poco de "vidilla" al género de la velocidad. Pero no os creáis que este título es un "racer" de corte tradicional; su desarrollo recuerda un tanto al que ya vimos en «Crazy Taxi», el genial arcade de Sega, pues para avanzar debemos cumplir una serie de misiones por toda la ciudad antes de que el contador de tiempo llegue a cero. Estos objetivos suelen ser bastante "moviditos", del tipo de destrozar quioscos de periódicos o transportar regalos de un lugar a otro del escenario, por ejemplo.

→ **POR SUPUESTO, LA TAREA NO RESULTA FÁCIL,** porque además de pisar a fondo el acelerador para llegar a tiempo a los "checkpoints", apañárnoslas para dar curvas cerradas al volante de estos "monstruos" y esquivar el tráfico en ambos sentidos, también tenemos que vérnoslas con la dichosa poli. Está bien, hay que respetar a las fuerzas de



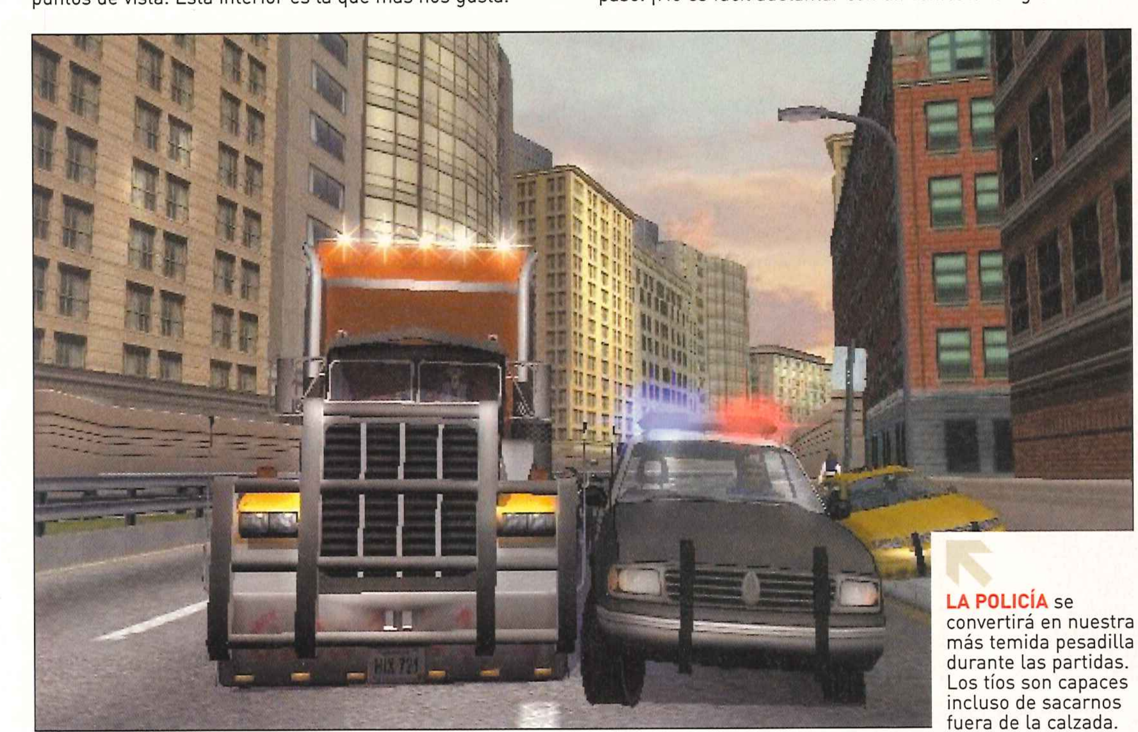




LAS CÁMARAS nos muestran la acción desde diferentes puntos de vista. Ésta interior es la que más nos gusta.



EL TRÁFICO DE LAS CARRETERAS dificulta mucho nuestro paso. ¡No es fácil adelantar con un vehículo tan grande!



LA POLICÍA se convertirá en nuestra más temida pesadilla durante las partidas. Los tíos son capaces incluso de sacarnos fuera de la calzada.



LOS PIRADOS DEL VOLANTE

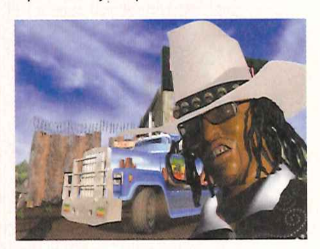
Podemos elegir a cuatro conductores, que forman una familia muy... peculiar:



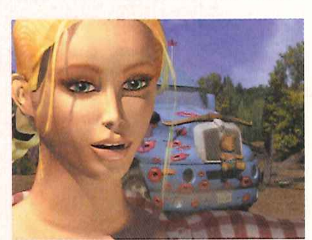
EARL es nuestro favorito: su camión es el más rompedor.



CLETUS es el hermano más "pasota" y el peor conductor.



RAWKIE es un auténtico experto de la carretera. Recomendable.



BOBBIE-SUE es la fémina del grupo, y su camión una monada.

seguridad, pero es que en este juego no paran de fastidiarnos. ¡Y sólo por saltarnos un par de normas de circulación!

Esta mecánica de juego resulta entretenida, ya que no nos concede ni un segundo de respiro, pero la excesiva lentitud de los vehículos y su escasa maniobrabilidad le resta varios puntos a la diversión. Aún así no dejéis de probar cómo es esto de convertiros en camioneros chiflados. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LAS OPCIONES.** Disponemos de 30 vehículos, un total de 17 pruebas, y hasta 4 formas diferentes de jugar.

■ **LOS GRÁFICOS.** Y es que tanto los circuitos como los coches están llenos de detalles de buena calidad.

lo peor

■ **EL DESARROLLO**, a la larga, termina haciéndose un poquito aburrido y monótono.

■ **EL CONTROL** de los vehículos no está bien ajustado del todo y se mueven con bastante lentitud.

alternativas

En PlayStation 2 las opciones más claras son dos principalmente. Por un lado está **«18 Wheeler»**, de Sega, que nos ofrece un desarrollo parecido al juego que nos ocupa, pero menor calidad. **«Super Trucks»** es una apuesta mucho más realista que éste, y no está exento de calidad. En Xbox, **«Crazy Taxi 3»** es más "frenético" en sus misiones.

■ **GRÁFICOS** Tanto los vehículos como los escenarios poseen un grado de detalle aceptable y son sólidos, pero todo se mueve con mucha lentitud. **77**

■ **SONIDO** Lo de las emisoras de radio (similares a las vistas en «GTA 3» y «GTA Vice City») es todo un punto. Los efectos son más normalitos. **85**

■ **DURACIÓN** Las misiones que nos propone son relativamente difíciles, pero se echa en falta como el comer un buen modo multijugador. **80**

■ **DIVERSIÓN** La idea y el planteamiento iniciales son buenos, pero en la práctica el juego se hace un tanto monótono a las pocas horas. **78**

PUNTUACIÓN FINAL 78

valoración

«Big Mutha Truckers» es un atípico "racer" de corte arcade, y el mayor atractivo que nos ofrece es el de ponernos al volante de unos "monstruos" de la carretera con 18 ruedas. El problema es que, debido a lo tosco de su control y a la excesiva lentitud con que se llevan a cabo las misiones, el juego pierde parte de su chispa. Aún así, si la idea os resulta atractiva y os molan este tipo de juegos, no está de más que le echéis un vistazo. El resto de jugones no le encontrarán los suficientes atractivos.

■ LUCHA ■ ACTIVISION ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 64,95 € (PS2, Xbox) / 68,95 € (GC) ■ +12 años ■ Lanz.: Ya disponible









LOS HOMBRES-X se valen de todas las habilidades y poderes que les caracterizan para acabar con su rival en este juego de lucha 3D.

ACCIÓN MUTANTE

Ser un hombre (o mujer) X es un trabajo duro y exigente. Hay que saber pelear cuerpo a cuerpo, dominar los mejores combos y valerse de increíbles poderes para machacar al enemigo.

1. LOS ATAQUES NORMALES permiten ir rellenando las barras de ataques especiales, con 3 niveles de potencia.
2. SI ARROJAMOS al rival hacia arriba, podemos "seguirle" y atizarle en el aire.
3. LOS ATAQUES ESPECIALES activan los poderes de nuestro personaje, con resultados devastadores.

A TORTAS CON LA PATRULLA

X-MEN NEXT DIMENSION

¿Que el roce hace el cariño? ¡Seguro que no se refieren a que Lobezno te "roce" con sus garras o a que Cíclope te fría con un rayo óptico!

■ LOS MUTANTES LIBRAN UNA BATALLA CONTINUA: al nacer con extraños poderes, son perseguidos por la gente "normal". Y los que peor lo llevan son los X-Men, quienes además son atacados constantemente por villanos y chalados. Esta vez es el turno de Bastión, un mutante pasado de rosca que pretende acabar con la Patrulla y con Magneto, su enemigo tradicional, así que en este juego de lucha 3D clásico les toca aliarse para usar sus increíbles poderes. Se trata de escoger a nuestro personaje favorito y currarnos mientras se rellenan las barras de ataque especial, que nos dejan usar las habilidades más poderosas del luchador: Lobezno, por ejemplo, saca provecho a sus garras de adamantium, y Jean Grey usa la Fuerza Fénix.

→ EL MODO HISTORIA ES EL PRINCIPAL ATRACTIVO. Además de narrar la batalla contra Bastión usando muchas secuencias CG, tiene un desarrollo diferente: tenemos que luchar con un solo personaje contra varios enemigos seguidos, o derrotar a nuestro rival en un tiempo lími-

→ DEATHSTRIKE

ESTA MALVADA CYBORG, némesis de Lobezno, es uno de los muchos rivales con los que tienen que vérselas los X-Men. Sus garras de adamantium hacen de ella un adversario temible para cualquiera.






"CARICIAS" CÓSMICAS. Kaos ha regresado con la Patrulla, dispuesto a darlo todo gracias a sus rayos cósmicos.



MENTE CONTRA MATERIA. Los poderes psíquicos de Jean Grey le permiten freir a sus enemigos desde la distancia.



JUGGERNAUT no se anda con sutilezas a la hora de pelear: mamporrazo y a otra cosa. Como él, cada luchador usa sus poderes mutantes.





HÉROES Y VILLANOS

Los personajes que salen en el juego son idénticos a sus "primos" de papel, cada uno con su aspecto, sus poderes y hasta sus frases habituales. También tienen varias vestimentas, que se corresponden con los distintos momentos o sagas del cómic.



¡ELIGE UNA CARTA! Gámbito usa sus poderes kinéticos para arrojar sus cartas "marcadas". También es ágil y rápido.



MENUDO "MUERDO". Si entra en contacto con su enemigo, Pícara absorbe sus poderes y utiliza sus mismos ataques.



NO ES UN PELUCHE: Bestia se vale de su increíble agilidad para atacar con eficacia, usando unas presas espectaculares.

te. Tampoco faltan el modo Arcade, el indispensable Versus, los modos Entrenamiento y Survival, y una opción más para ver las secuencias. No hay nada nuevo, pero tampoco nada malo, aunque el apartado técnico no es la bomba y los ataques rara vez son tan espectaculares como en los cómics. Al menos tiene un desarrollo entretenido, y además retrata con mucha fidelidad a estos conocidos superhéroes. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS PROTAGONISTAS**, porque aparecen bien caracterizados y son bien conocidos por todo el mundo.
- **EL MODO HISTORIA**, que cuenta con muchas secuencias y tiene un desarrollo más variado.

lo peor

- **LOS GRÁFICOS**, sobre todo las animaciones de los personajes. ¡Si son casi idénticos a los de PSone!
- **LOS ATAQUES** no son nada espectaculares. ¡Señores, que esto es un juego de la Patrulla X!

alternativas

En PS2 hay juegazos como «Tekken 4» o «Virtua Fighter 4», muy superiores a «X-Men Next Dimension» tanto en técnica como en diversión. Por cierto, que la Patrulla también aparece en «Marvel Versus Capcom 2», junto a otros héroes del cómic en un juego de lucha 2D que se sale. Y Xbox cuenta con «Dead or Alive 3», un juego espectacular.

GRÁFICOS Los personajes apenas han mejorado desde las entregas de PSone. Al menos los escenarios, aunque sosos, tienen varios niveles. **72**

SONIDO Música épica, que "pega" bien con los combates. Patrick Stewart, el profesor Xavier en la película "X-Men", hace las veces de narrador. **76**

DURACIÓN Un modo Historia bastante largo, varios personajes ocultos, 24 luchadores, un modo "Versus"... no está nada mal, la verdad. **75**

DIVERSIÓN Está bien esto de escoger a tu mutante favorito y luchar usando todas las habilidades y poderes que le caracterizan. **79**

PUNTUACIÓN FINAL 75

valoración

«X-Men Next Dimension» no se puede comparar con los mejores juegos de lucha. De hecho, apenas hay muchos cambios con respecto a las entregas de la Patrulla X que han salido antes en PSone. Su mejor apuesta es la caracterización del plantel, pues encontramos a los mejores personajes de los cómics reproducidos al detalle, tanto en habilidades como en aspecto. Con un motor gráfico a la altura de las consolas en que aparece hubiese sido la bomba. Sin él, se queda en un juego de lucha correcto, sólo para fans.

Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.





GBC HARRY POTTER

■ ROL ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 42,95 € (7.146 ptas.) ■ T. P.

YA TENEMOS AQUÍ la segunda parte de esta saga, que tiene encandilado a medio planeta, tanto con los libros, como con las pelis... ¡y hasta con los juegos! Sólo faltaba la versión de Game Boy para tenerlas todas. Como el año pasado, tenemos ante nosotros un juego de rol en el estilo más clásico: combates por turnos, mucho texto y retorcidas mazmorras. Entonces, ¿es lo de siempre? ¡Qué va! También hay muchos minijuegos que sirven de nexo entre fases, y un buen montón de objetivos secundarios. Hombre, no llega a la calidad de un «Zelda», pero el juego es muy sencillo de controlar y el apartado técnico triunfa bastante (las animaciones de Harry están curraditas). Además, ¡que hablamos de Mr. Potter! Razones suficientes para disfrutar con él en estas vacaciones.

valoración Cuando revistes un RPG ya de por sí interesante con detalles secundarios y un buen apartado técnico, queda un juego notable.



GBA DOOM II

■ SHOOTER SUBJETIVO ■ ACTIVISION ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ +13 años



El juego de disparos subjetivo por antonomasia sigue su andadura en GBA. Ahora traen una conversión casi exacta a la de PC. Pero... ¿por qué se mueven tan despacio estos enemigos? Vaya, como han querido meterlo TODO en el cartucho, los tirones en la tasa de frames son constantes.

valoración Tantos detalles ralentizan el desarrollo, y eso se nota en la jugabilidad. Eso sí, el juego es completo, y el multijugador mola mazo. **76**

PS2 BEN-HUR

■ VELOCIDAD ■ MICROIDS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS



Parece mentira que a nadie se le hubiera ocurrido hacer un juego de carreras basado en esta peli. Ahora podemos ser un paladín, mientras "conducimos" y peleamos con otros corredores, en ambientes típicos de la etapa romana. Lástima que los caballos no nos hagan mucho caso.

valoración Las peleas y el motor cumplen. Sin embargo, el control en las curvas es durillo. ¿No fabrican caballos con dirección asistida? **67**

PSone EL PLANETA DEL TESORO

■ PLATAFORMAS ■ DISNEY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 29,95 € (4.983 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS



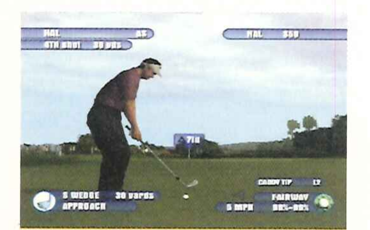
Toda peli de Disney trae un juego bajo el brazo. Como siempre, desarrollo plataformero típico: saltos, ítems para recolectar y algún minijuego gracioso que otro. Desgraciadamente, la Factoría de Sueños sigue dormida (nunca mejor dicho) en los laureles, y trae un juego bastante descuidado.

valoración Si cambiáis la ambientación, podría ser cualquier otro juego de Disney. Además, está algo vacío. A los "peques" puede divertirles.



PS2-XBOX-GC TIGER WOODS 2003

■ DEPORTIVO ■ EA SPORTS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ T.P.



EA nos vuelve a traer un juego completísimo, plagado de opciones y modos de juego, campos a cual más original y una banda sonora del más alto nivel. Puede no ser tan intenso como un partido de fútbol, pero es igual de apasionante. El control con el stick es exigente, pero mola todo.

valoración Vistoso, exigente y completo son las características de este juego. Se disfruta más en compañía (y con mucha paciencia). **82**

PS2 WWE SMACKDOWN!

■ LUCHA ■ THQ ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ +16 años



Vuelven los combates entre estos bestiajos. Hay un montón de luchadores, roturas de espalda a mansalva y una ambientación tan espectacular, que te dan ganas de liarte a palos con el butanero. Y ahí está el fallo: tras gastar algo de adrenalina, el juego se termina haciendo un poco monótono.

valoración Es explosivo al principio, pero luego da sensación de hacer siempre lo mismo. Eso sí, es mejor que una valeriana para el estrés. **79**

GBA ROBOTECH

■ SHOOTER 2D ■ TDK ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ +11 años



Los más viejos del lugar recordarán la etapa en la que los juegos de naves eran los "amos": acción y diversión directas. Este juego retoma esa idea y la mezcla con la historia del manga "Macross". Con esa excusa, nuestra nave se transforma en "mecha" y da cuenta de los miles de enemigos.

valoración Como buen "shooter", resulta bastante complicado y dinámico. No aporta nada nuevo, pero cumple su objetivo principal: divertir. **79**

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 11



Por el momento, la llegada de Sam Fisher, el prota de «Splinter Cell», no ha hecho temblar el trono de Snake.

2 FIFA 2003
PLAYSTATION 2, XBOX, GC
POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 3

El subcampeón del año pasado le ha quitado el primer puesto del fútbol al juego de Konami... y aquí continúa.

3 Splinter Cell
XBOX
POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1

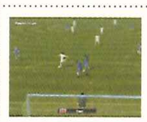




Sam Fisher ha entrado con sigilo, pero con firmeza, en nuestra lista de favoritos. ¡Este tío no hace rehenes!

4 Pro Evolution Soccer 2
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 3





Las mejoras introducidas en el juego no han sido suficientes para mantenerse por encima de su rival.

5 Super Mario Sunshine
GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 4



La ascensión del fontanero bigotudo es imparable, y con la ayuda de su manguera ya está en el quinto lugar.

6 GTA Vice City
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 2







Tras el impacto causado con sus malos modos, Tom Vercetti ha bajado tres posiciones. Que no se enfade...

7 Resident Evil
GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 5





Los zombies se resisten a morir (¿?), y se aferran con los dientes a los puestos del centro de la lista.

8 Star Wars: Rogue Leader
GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR 8 · MESES EN LISTA 9





Ahora que el DVD de la película ya está a la venta, le entran ganas de volver a jugárselo a cualquiera.

9 The Getaway
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 2



Teniendo Londres a nuestra disposición en este juego, no nos volveremos a perder buscando la feria del ECTS.

10 Tekken 4
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 9 · MESES EN LISTA 4



Cuando estamos en pleno cierre de la revista, nada es mejor que echar unos combates para relajarse.

LOS PREFERIDOS DE...



Manuel del Campo		Javier Abad		David Martínez		Roberto Ajenjo	
1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 S. Mario Sunshine	GC
2 FIFA 2003	PS2	2 FIFA 2003	XBOX	2 SW: Rogue Leader	GC	2 FIFA 2003	PS2
3 GTA Vice City	PS2	3 Splinter Cell	XBOX	3 S. Mario Sunshine	GC	3 Pro Evol. Soccer 2	PS2
4 Tekken 4	PS2	4 The Getaway	PS2	4 Splinter Cell	XBOX	4 Final Fantasy X	PS2
5 Resident Evil	GC	5 Pro Evol. Soccer 2	PS2	5 GTA Vice City	PS2	5 Metal Gear Solid 2	PS2
6 Colin McRae 3.0	XBOX	6 GTA Vice City	PS2	6 Gran Turismo 3	PS2	6 Splinter Cell	XBOX
7 Eternal Darkness	GC	7 Medal of Honor	PS2	7 Pro Evol. Soccer 2	PS2	7 Resident Evil	GC
8 Splinter Cell	XBOX	8 Tekken 4	PS2	8 The Getaway	PS2	8 Gran Turismo 3	PS2
9 Medal of Honor	PS2	9 Resident Evil	GC	9 TimeSplitters 2	PS2	9 SW Rogue Leader	GC
10 Virtua Tennis 2k2	DC	10 Gran Turismo 3	PS2	10 Resident Evil	GC	10 StarFox Adventures	GC

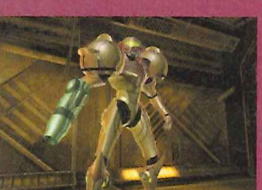
La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Zelda
GAMECUBE

Chicos, tenemos buenas noticias para vosotros: el juego más esperado de todos ya está a la venta en Japón. ¡Eso quiere decir que ya queda muy poco para que nos llegue aquí!



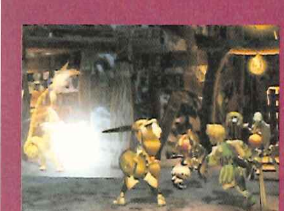
2 Metroid Prime
GAMECUBE

La vuelta a las consolas de esta heroína de la época de Super Nintendo ha subido las expectativas por las nubes, pero no tenéis que preocuparos: será un auténtico juegazo para GC.



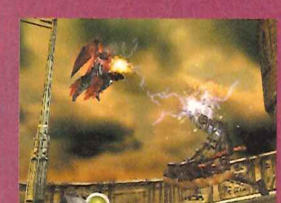
3 Resident Evil Zero
GAMECUBE

El primer juego de esta saga creado íntegramente para la consola de 128 bits de Nintendo os pondrá los pelos de punta cuando salga, os lo aseguramos.



4 Final Fantasy Crystal Chronicle
GAMECUBE

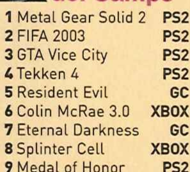
No será ni Cloud, ni Squall, ni Yitán, ni tampoco Tidus. El protagonista del próximo «Final Fantasy» para GC será uno totalmente nuevo. ¡A que no podéis esperar!



5 Devil May Cry 2
PLAYSTATION 2

Una vez más, Dante salva a la lista de estar copada sólo por títulos de GC. Y es que la calidad de este juego estará por encima de la media en el género.

LOS 5... JUEGOS



1 SPLINTER CELL

Cuando el trabajo que hay que hacer es acabar con una peligrosa organización de terroristas rusos, no hay nada mejor que enviar a un agente secreto como Sam Fisher, que lo hará todo rápidamente y sin armar nada de jaleo. ¡Es perfecto!

TU OPINION CUENTA

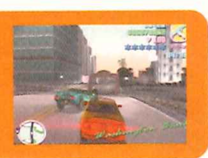
Envíanos tus 10 favoritos o tus críticas (con foto) a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es



VUESTRAS CRÍTICAS





FIFA 2003

La críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ El control es una delicia

José Muzas (e-mail)

He seguido los «FIFA» desde hace tiempo, y aunque últimamente llevaban una dinámica repetitiva, y parecía que EA aportaba poco ya a la saga, esta vez me han sorprendido. Está muy renovado, y el control que han inventado es una delicia, igual que los gráficos.

VALORACIÓN: 95

@ Es el mejor que hay

Pablo del Val (e-mail)

Es el mejor juego de fútbol que hay. Han incluido muchas mejoras con respecto a la edición 2002, aunque a pesar de ello, hay aspectos que han empeorado: no se pueden editar ni crear jugadores, encima no se puede curvar el balón con R2 y L2, ni tampoco es posible hacer paredes.

VALORACIÓN: 94

@ Es más de lo mismo

Alfredo Lusa Tomás (Logroño)

Cuado leí el comentario en vuestra revista, me sorprendí tanto que decidí alquilarlo. Y sí, ha mejorado, el apartado técnico es impecable, pero en lo realmente importante, el fútbol, es más de lo mismo: facilidad para meter goles, y en un par de meses se convierte en rutina.

VALORACIÓN: 89

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

GTA VICE CITY

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!

VUESTROS FAVORITOS

1 Zelda: Ocarina of Time — NINTENDO 64
Posición anterior: 1 — Meses en lista: 11



Esta joya de los videojuegos sigue siendo el favorito de la mayoría de todos vosotros, y no nos extraña.

2 Super Mario Sunshine — GAMECUBE
Posición anterior: 7 — Meses en lista: 2

Aunque el verano está lejano, se ve que tenéis ganas de daros un buen chapuzón con este divertido «Mario».

3 Resident Evil — GAMECUBE
Posición anterior: 3 — Meses en lista: 4

Ni miedo ni cuatro gaitas, vosotros os debéis divertir de lo lindo con este juego, porque sigue estando por aquí...

4 Super Mario 64 — NINTENDO 64
Posición anterior: 9 — Meses en lista: 2



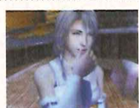


La última aventura del fontanero saltarín es uno de los juegos más importantes de toda la historia.

5 Super Smash Bros. Melee — GAMECUBE
Posición anterior: 8 — Meses en lista: 3

La hegemonía de los juegos de Nintendo en esta lista continúa con estas peleas entre personajes de GC.

6 Final Fantasy X — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 4 — Meses en lista: 7



Tidus empieza a estar de capa caída pero todavía no está dispuesto, ni mucho menos, a caer en el olvido.

7 Final Fantasy VII — PLAYSTATION
Posición anterior: 10 — Meses en lista: 2

El que nos sigue sorprendiendo mes a mes es Cloud, que vuelve a coger fuerza en vuestra lista de éxitos.

8 Perfect Dark — NINTENDO 64
Posición anterior: – — Meses en lista: 1

El nuevo diseño de Joanna para su próxima aventura en Xbox os ha hecho recordar su juegazo de N64.

9 Metal Gear Solid 2 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 2 — Meses en lista: 10



¡Sorpresa en la lista de favoritos! Snake ha pegado un buen tropezón, pero esperamos que pronto suba.

10 Star Wars Rogue Leader — GAMECUBE
Posición anterior: 5 — Meses en lista: 3

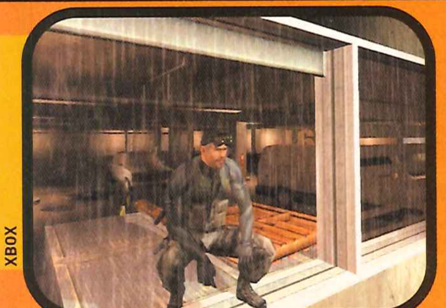
Otro que también ha bajado mucho es el de la película de Star Wars. Se ve que la Fuerza le ha abandonado ya...

QUÉ SE HA DICHO DE...

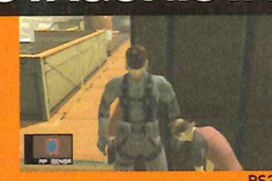
	GTA Vice City		Splinter Cell	
HC	Un juego genial, con el que no os cansaréis nunca de jugar.	93	No nos extraña que haya arrasado en todas las ferias de juegos.	95
GamePro	Más adictivo que nunca, pero con el doble de posibilidades.	10	El género de la acción y el espionaje tiene un nuevo héroe.	10
IGN.com	El juego más impresionante del año, con mucha distancia.	97	Se trata de uno de los juegos más inteligentes que hemos visto.	96
EGM	Mejora a «GTA3» en casi todo. Va a ser un clásico instantáneo.	10	El único defecto es que algunos niveles son demasiado difíciles.	9

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •EGM: Revista USA

CON UN ESPÍA DE PROTAGONISTA

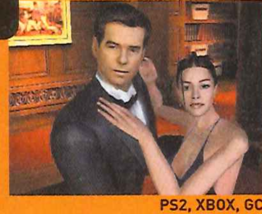


XBOX



PS2

2 METAL GEAR SOLID 2
No te enfades Snake, que sigues siendo el agente más importante de PlayStation 2.



PS2, XBOX, GC

3 007 NIGHTFIRE
El agente más famoso de la historia tiene licencia para matar... ¡y para ligar a tope!



MEGA DRIVE

4 ROLLING THUNDER
Ya en los tiempos de 16 bits teníamos agentes de ésos, pero no eran tan sigilosos.



SNES

5 JAMES POND 2 ROBOCOD
Vale, no era guapo ni sabía esconderse en las sombras, ¡pero se hizo muy popular!

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO

PLAYSTATION 2

Acción	Puntuación
1 GTA Vice City	93
2 The Getaway	91
3 GTA III	91

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Kingdom Hearts	90
3 Grandia III	83

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 Pro Evol. Soccer 2	90
3 Esto es Fútbol 2003	89

Shoot'em up	Puntuación
1 TimeSplitters 2	91
2 M. of Honor Frontline	90
3 Half Life	90

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Haven	90
3 Ratchet & Clank	89

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	96
2 Colin McRae 3.0	92
3 Burnout 2	90

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Devil May Cry	92
3 RE Code Veronica X	90

Lucha	Puntuación
1 Tekken 4	92
2 Virtua Fighter 4	91
3 Tekken Tag Tournament	87

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 The Sims	84
3 Dropship	82

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2002	87

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Time Crisis II	85

Imprescindibles
por orden alfabético

- COMMANDOS 2
- DEVIL MAY CRY
- FIFA 2003
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- GTA VICE CITY
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- RE CODE: VERONICA X
- TEKKEN 4

El juego del mes

THE SIMS

Aunque a más de uno pudiera parecerle algo bastante extraño, lo cierto es que el género de la estrategia está de moda en PS2, y ahora más que nunca gracias a la llegada de los "Sims", unos curiosos personajes que viven y se comportan exactamente como nosotros, los humanos. Uno de los juegos más adictivos de PS2.



GAMECUBE

Acción	Puntuación
1 SW: Bounty Hunter	82
2 Minority Report	78
3 Crazy Taxi	60

Rol	Puntuación
1 Lost Kingdoms	78
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	78

Shoot'em up	Puntuación
1 Star Wars Rogue Leader	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Sonic Adventure 2	85
3 No disponible	--

Velocidad	Puntuación
1 F-1 2002	90
2 Wave Race: Blue Storm	85
3 Burnout	80

Aventura	Puntuación
1 Resident Evil	92
2 StarFox Adventures	91
3 Eternal Darkness	91

Lucha	Puntuación
1 S. Smash Bros. Melee	89
2 Bloody Roar Primal Fury	83
3 Batman Vengeance	71

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin	90
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Deportivos	Puntuación
1 NBA Courtside 2002	84
2 Beach Spikers	82
2 NHL HITZ 2002	80

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Super Monkey Ball	80

Imprescindibles
por orden alfabético

- ETERNAL DARKNESS
- F-1 2002
- FIFA 2003
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL
- SUPER MARIO SUNSHINE
- S. SMASH BROS. MELEE
- STARFOX ADVENTURES
- SW: ROGUE LEADER
- TIMESPLITTERS 2

El juego del mes

BOUNTY HUNTER

El fenómeno de "La Guerra de las Galaxias" continúa aumentando su imperio también en el mundo de los videojuegos con este nuevo título. Las peripecias que vive el cazarrecompensas Jango Fett están llenas de acción, así que podéis darle una oportunidad.



DREAMCAST

Imprescindibles
por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- METROPOLIS STREET R.
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2K2

VIRTUA TENIS 2k2
Un gran juego deportivo, para una gran consola de 128 bits que aún sigue viva.



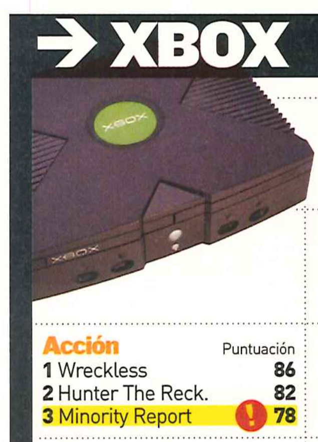
GB COLOR

Imprescindibles
por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- ST. FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- T. LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

HAMTARO
¿Os gusta eso de coger un bicho y enseñarle un montón de cosas? Probad este cartucho.

→ XBOX



El juego del mes



Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	80

Aventura	Puntuación
1 Splinter Cell	95
2 The Thing	89
3 La Com. del Anillo	84

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Jet Set Radio Future	78

Shoot'em up	Puntuación
1 Halo	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Dead or Alive 3	82
2 Buffy The Vampire Slayer	75
3 Batman Vengeance	71

Acción	Puntuación
1 Wreckless	86
2 Hunter The Reck.	82
3 Minority Report	78

Plataformas	Puntuación
1 Blinx	84
2 Crash Bandicoot	80
3 Munch's Oddysee	61

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Morrowind	87
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Velocidad	Puntuación
1 Colin McRae 3.0	92
2 F-1 2002	87
3 Project Gotham	86

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA Inside D. 2003	88
3 Slam Tennis	81

Imprescindibles
por orden alfabético

- BLINX
- COLIN McRAE 3.0
- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- HALO
- MEDAL OF HONOR FRONT.
- SPLINTER CELL
- THE THING
- TONY HAWK 4
- WRECKLESS

SPLINTER CELL

Os presentamos a Sam Fisher, uno de los nuevos héroes para la nueva generación de consolas. Si os mola la infiltración, medir cada uno de los movimientos que hacéis, y os gusta que los juegos expriman a tope la consola, ya sabéis lo que os espera aquí: horas y horas de diversión a tope, con gráficos de infarto.

→ GAME BOY ADVANCE



El juego del mes



Fútbol	Puntuación
1 ISS	82
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Aventura	Puntuación
1 Metroid Fusion	92
2 Las Dos Torres	85
3 Tomb R.: Prophecy	82

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 ChuChu Rocket!	85
3 Super Dodge Ball	71

Shoot'em up	Puntuación
1 Doom	90
2 Duke Nukem Adv.	80
3 Iridion 3D	71

Lucha	Puntuación
1 SF Alpha 3 Upper	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	81

Acción	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Driver 2	82
3 Spider-Man	80

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Yoshi's Island	91
2 Wario Land 4	87

Estrategia	Puntuación
1 Advance Wars	88
2 Park Builder	85
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Golden Sun	90
2 La Com. del Anillo	77
3 No disponible	--

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
3 V-Rally 3	92
3 F-Zero	88

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Fila Decathlon	69
3 No disponible	--

Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- DOOM
- GOLDEN SUN
- MARIO KART
- METROID FUSION
- S. MARIO ADVANCE 2
- SF. ALPHA 3 UPPER
- TONY HAWK 3
- YOSHI´S ISLAND

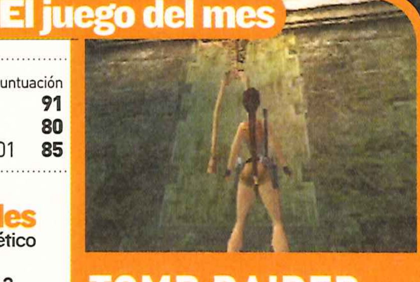
DOOM II

Parece que la portátil no conoce límites: ahora se atreve con el "shooter" que dio nombre a todo un género (¿quién no ha oído alguna vez eso de "un juego de disparos tipo Doom"?). La verdad es que, aunque tenga un "look" un poco anticuado, la conversión les ha quedado igualita a la que vimos en su día en nuestro PC.

→ PSONE



El juego del mes



Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2003	69

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Tony Hawk 3	80
3 Manager de Liga 2001	85

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor Und.	88
3 Delta Force	84

Lucha	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Capcom vs SNK	86

Acción	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	--

Imprescindibles
por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

TOMB RAIDER LAST REVELAT.

Mientras esperamos con mucha impaciencia a que Lara haga su llegada triunfal a los 128 bits, aún podéis echar unas partidas a las últimas entregas de su saga en esta consola, sobre todo ésta, que es la que más nos gustó. ¡Lara, te echamos mucho de menos!

■ Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA



Mando para "comodones"

■ **Nombre:** Advanced Analog ■ **Compañía:** Joytech
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 19,95 € (3.319 ptas.)

Su diseño ergonómico y sus asideras de goma hacen de este mando uno de los más cómodos de PS2. Además, resulta tan robusto como el original, y su cruceta está muy indicada para los juegos de lucha. El único "pero" que le encontramos es que no incluye funciones extra (como el turbo o la cámara lenta) aunque resulta muy económico.

■ **Valoración:** ★★☆☆



▲ Mando GameCube

▲ Mando PS2 y bolsa

Dos "control pad" con mucha magia

■ **Nombre:** Harry Potter Joypad
■ **Compañía:** Guillemot
■ **Consola:** PS2 y GameCube ■ **Precio:** N.D.

Harry Potter, el mago más famoso de estas Navidades, ha prestado su imagen para decorar estos dos mandos para GC y PS2. Además de resultar muy fiables, incluyen funciones turbo y botones programables, ¡e incluso van a juego con la bolsa de transporte para CDs que incluyen!

■ **Valoración:** ★★★☆



Todos los cables en uno

■ **Nombre:** Digital AV Cable
■ **Compañía:** Joytech
■ **Consola:** Xbox
■ **Precio:** 19,95 € (3.319 ptas.)

Si ya estáis hartos de desenrollar tanto cable, Joytech os brinda la oportunidad de tener todas las conexiones en una, para sacarle el máximo rendimiento a Xbox. Este cable, que se conecta a la salida de serie de la consola, reproduce señales RGB, analógicas y de S-Video para la imagen y óptico digital para el 5.1.

■ **Valoración:** ★★★★

! NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	SCORPION 2 Para tv de 100 Hz 43 € (7.155 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30,00 € (4.992 ptas.)	UPXUS MEMORY CARD 16MB Megas económicos 60 € (9.983 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42,04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 2 Realismo soberbio 78,07 € (12.990 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia N.D.	NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	NO DISPONIBLE	CONTROLLER S Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49,95 € (8.310 ptas.)

Ahórrate 19,95

CENTRO MAIL





EXCLUSIVA Centro MAIL

CONSOLA GAME CUBE
+ ETERNAL DARKNESS
+ MEMORY CARD 59

259,95



EXCLUSIVA Centro MAIL

CONSOLA GAME CUBE
+ SUPERMARIO SUNSHINE
+ MEMORY CARD 59

259,95

CONSOLA GAME CUBE
+ STARFOX ADVENTURES
+ MEMORY CARD 59

259,95

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA 3.200 MOCHILAS

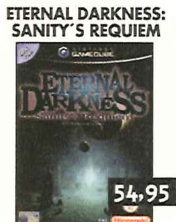
¡Y LLÉVATE CON CUALQUIERA DE NUESTROS PACKS ESTA FANTÁSTICA MOCHILA DE REGALO!

AHÓRRATE 5 € EN LA COMPRA DE CUALQUIER JUEGO AL ADQUIRIR TU GAME CUBE

CONSOLA GAME CUBE MORADA O NEGRA 199

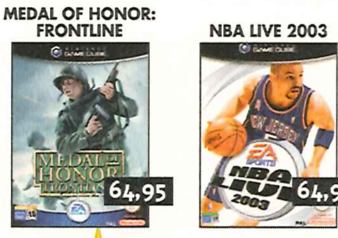
Novedades del mes

Juego	Precio
BMX XXX	59,95
ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM	54,95
FIFA FOOTBALL 2003	64,95
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	64,95
MARIO PARTY 4	54,95
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	64,95
NBA LIVE 2003	64,95
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	64,95
STARFOX ADVENTURES	54,95
STAR WARS: JEDI KNIGHT II	69,95









Superventas

Producto	Precio
007: NIGHTFIRE	64,95
DIE HARD VENDETTA	59,95
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	64,95
RESIDENT EVIL	64,95
STAR WARS: GUERRAS CLON	64,95
SUPER MARIO SUNSHINE	54,95
TIME SPLITTERS 2	59,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	67,95
CONTROLLER NINT. (3 COLORES)	32,95
MEMORY CARD NINTENDO 59	19,95
VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI	39,95

Novedades del mes



GAME BOY ADVANCE 99,95



FINAL FIGHT ONE — SUPER OFERTA 19,95

SUPER STREET FIGHTER II — SUPER OFERTA 19,95



GAME BOY ADVANCE NEGRA + POKEMON ORO O PLATA 119,95

GAME BOY ADVANCE AZUL TRANS. + SUPER MARIO ADVANCE 2 129,95




GAME BOY ADV. NEGRA + FINAL FIGHT + S. FIGHTER II 129,95

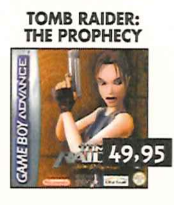


Juego	Precio
EL S. DE LOS ANILLOS: LAS COM. DEL ANILLO	52,95
EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	54,95
FIFA 2003	54,95
GOLDEN SUN	44,95
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	54,95
METROID FUSION	44,95
S. MARIO ADVANCE 3: YOSHI'S ISLAND	44,95
TOMB RAIDER: THE PROPHECY	49,95









Compra cualquiera de estos Pokémon y llévate una Funda y un Cable Link de Regalo



Juego	Precio
POKÉMON AMARILLO	19,95
POKÉMON AZUL	19,95
POKÉMON ROJO	19,95
POKÉMON PLATA	29,95
POKÉMON ORO	29,95
POKÉMON PINBALL	29,95

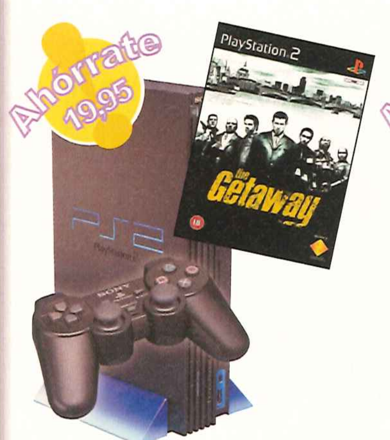


pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de enero.



¡Ahórrate 5€ en la compra de cualquier juego al adquirir tu PS2!







PS2 + CONTROLLER + WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II 289,95



PS2 + CONTROLLER + ALTAVOCES SOUND STATION 2 299,95

Promociones del mes



EXCLUSIVA Centro MAIL

59,95

Compra KINGDOM HEARTS y llévate una GUÍA del JUEGO de REGALO



PS2 + CONTROLLER + DEMO RATCHET & CLANK 249,95



PS2 + CONTROLLER + DVD SPIDER-MAN + KINGDOM HEARTS 309,95



PS2 + CONTROLLER + DVD EL S. DE LOS ANILLOS + EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES 309,95

Superventas

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	59,95
COLIN MCRAE 3	59,95
COMMANDOS 2: MEN OF C.	59,95
ONIMUSHA 2	64,95
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	64,95
PRO EVOLUTION SOCCER 2	59,95
HITMAN 2	59,95
TEKKEN 4	69,95
TIME SPLITTERS 2	59,95
MEMORY CARD SONY 8 MB	39,95
CONTROL. DUAL SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
V. THRUSTMASTER FERRARI 360	57,95



Llévate una demo de RATCHET & CLANK (2 niveles jugables) con cualquiera de estos PACKS

IMPUESTOS INCLUIDOS

Super Liquidación



dreamcast

Superpack dreamcast

CONSOLA + 2 CONTROLLER + PHANTASY STAR ONLINE + QUAKE III ARENA + METROPOLIS STREET RACER + SOUL CALIBUR + VIRTUA TENNIS 2

149,95



KEYBOARD



VOLANTE SEGA RACE CONTROLLER




CRAZY TAXI



DAYTONA USA 2001



FIGHTING VIPERS 2



READY 2 RUMBLE ROUND 2



SHENMUE



SONIC ADVENTURE



VIRTUA STRIKER 2

5,95

VIRTUA TENNIS



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de enero.

pedidos por internet www.centromail.es

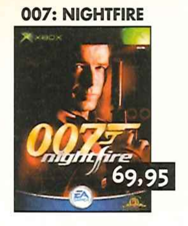
CENTRO MAIL

¡Ahórrate 5€ en la compra de cualquier juego al adquirir tu XBOX!





007: NIGHTFIRE



BLINX



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO



FIFA 2003



GHOST RECON



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA



MANAGER DE LIGA 2003



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



SPLINTER CELL



UNREAL CHAMPIONSHIP





BMX XXX	64,95
COLIN MCRAE RALLY 3	64,95
COMMANDOS 2: M. OF COURAGE	59,95
CONFLICT DESERT STORM	62,95
DEAD OR ALIVE 3	59,95
HALO	59,95
NBA LIVE 2003	69,95
NEED FOR SPEED OT PURSUIT 2	69,95
SEGA GT 2002	69,95
S.W.JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	64,95
TIME SPLITTERS 2	69,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	64,95



AZURIK: RISE OF PERATHIA



BLOOD WAKE



ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE



RALLISPORT CHALLENGE



Ahórrate 29,95

EXCLUSIVA Centro MAIL

CONSOLA XBOX + SPLINTER CELL + SEGA GT 2002 + JET SET RADIO FUTURE

279,95

IMPUESTOS INCLUIDOS



CONTROLLER MICROSOFT



DVD MOVIE PLAYBACK KIT MICROSOFT



MEMORY UNIT MICROSOFT



VOLANTE THRUSTMASTER 360 MODENA





HBC

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 4 €, Baleares + 5 €

IMPORTE TOTAL

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tel. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-01-2003

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 €   Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO**.
(Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de enero.

pedidos por internet **www.centromail.es**



Informática y videojuegos

A CORUÑA

C/ DONANTES DE SANGRE, 1 · TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago

C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 · TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4 · TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 · AV. GRAN VÍA, s/n · TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24 · TEL: 965 143 998

ALICANTE
C.C. PUERTA DE ALICANTE · LOCAL B. 48

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2 · ED. FUSTER JUPITER · TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche

C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 · TEL: 965 467 959

ALICANTE Torrevieja

C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13


ALMERÍA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14 · TEL: 950 260 643

ÁVILA
C.C. EL BULEVAR LOCAL · AV. JUAN CARLOS I s/n

ASTURIAS Oviedo
C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12 · C/ FDEZ. LADREDA, s/n · TEL: 985 119 994

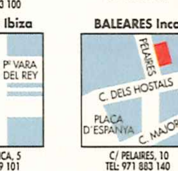
BALEARES Palma

C.C. PORTO PI CENTRO · AV. I. GABRIEL ROCA, 54 · TEL: 971 405 573

BALEARES Palma M.
C/ BOLSERIA, 10 · TEL: 971 727 663

BALEARES Ibiza

C/ VÍA PÚNICA, 5 · TEL: 971 399 101


BALEARES Inca

C/ PELAIRES, 10 · TEL: 971 883 140

BARCELONA

C.C. BARCELONA-GLORIES · AV. DIAGONAL, 280 · TEL: 934 860 064

BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 · C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n · TEL: 933 608 174

BARCELONA

C/ PAU CLARIS, 97 · TEL: 934 126 310

BARCELONA
C/ SANTS, 17 · TEL: 932 966 923

BARCELONA

C.C. DIAGONAL MAR · AV. DIAGONAL MAR, 3 · TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12 · TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona

C.C. MONTIGALÀ · C/ OLOF PALME, s/n · TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V.
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 · AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 · TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa

C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 · TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa
C.C. CARREFOUR, LOCAL 12 · C/ Alvar Aalto, s/n · TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró

C/ SAN CRISTOFOR, 13 · TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARÓ PARK · C/ ESTRASBURG, 5 · TEL: 937 586 781

BURGOS

C.C. LA PLATA, LOCAL 7 · AV. CASTILLA Y LEÓN · TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 · TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez

C/ MARIMANTA, 10 · TEL: 956 337 962

CÁDIZ San Fernando
C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18 · C/ CANO HERRERA s/n

CASTELLÓN

AV. REY DON JAIME, 43 · TEL: 964 340 053

CÓRDOBA

C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A · Av. J. M. Martorell, s/n · TEL: 957 468 076


GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65 · TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERIA, 10 · TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39 · TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44 · EDIF. RADIOVISION · TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián

AV. ISABEL II, 23 · TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7 · TEL: 943 635 293

HUELVA

C/ TRES DE AGOSTO, 4 · TEL: 959 253 630

JAÉN

PASAJE MAZA, 7 · TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño

AV. DOCTOR MÚGICA, 6 · TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. 7 PALMAS · Avda. FELO MONZÓN, s/n · TEL: 928 419 948

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 · CTRA. GENERAL NORTE, 12 · TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309 · TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife

C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 · TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29 · AUTOVÍA GC-1, SALIDA 28

LEÓN

AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 · TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada

C/ DOCTOR FLEMMING, 13 · TEL: 987 429 430

MADRID
C/ PRECIADOS, 34 · TEL: 917 011 480

MADRID
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 · TEL: 915 278 225

MADRID
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 · AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n · TEL: 913 782 222

MADRID
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 · AV. GUADALAJARA, s/n · TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.

C/ MAYOR, 58 · TEL: 918 802 692

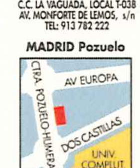
MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 · TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón

C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158 · AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22

MADRID Getafe

C/ MADRID, 27 POSTERIOR · TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas

C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 · AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 · TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8 · TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 · TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 · CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 · TEL: 916 562 411

MADRID Villalba

C.C. PLANETOCIO, L. 58-59 · Av. Juan Carlos I, 46 · TEL: 918 492 379

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14 · TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola

AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 · EDIF. OFISOL · TEL: 952 463 800

MURCIA

C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n · EDIF. CONDESTABLE · TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena

C/ ALAMEDA DE SAN ANTON, 20 · TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7 · TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA
C.C. VIALIA, LOCAL 6 · ESTACIÓN DE RENFE · 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8 · TEL: 986 432 682

SALAMANCA

C/ TORO, 84 · TEL: 923 261 681

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 · AV. ANDALUCÍA, S/N · TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 · PZA. LEGIÓN, s/n · TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE

C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 · TEL: 922 293 083

TARRAGONA

AV. CATALUNYA, 8 · TEL: 977 252 945


TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 · C/ VIENA, 2 · TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5 · TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A · C/ EL SALER, 16 · TEL: 963 339 619

VALENCIA Bonaire

C.C. BONAIRE LOCAL B-352 · CTRA. N-III, KM. 345

VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4 · TEL./FAX: 961 566 665

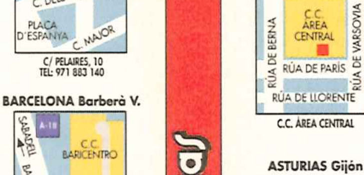
VALLADOLID

C.C. AVENIDA · Pº ZORRILLA 54-56 · TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao

PZA. ARRIQUIBAR, 4 · TEL: 944 103 473

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14 · TEL: 976 218 271


estas son nuestras nuevas tiendas

A CORUÑA Ferrol
C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21 · CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN

A CORUÑA Santiago
C.C. ÁREA CENTRAL

ASTURIAS Gijón

C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63 · C/ RÍO DE ORO, 3

BARCELONA L'Hospitalet

C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11 · AV. DE LA GRAN VÍA 75-97

CIUDAD REAL

C.C. EL PARQUE-EROSKI

CUENCA

C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60 · AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n

PALENCIA

C.C. LAS HUERTAS · AV. DE MADRID, 37

VIZCAYA Kareaga

C.C. MAXCENTER · Bº KAREAGA S/N LOCAL A-21

ZARAGOZA Augusta

C.C. AUGUSTA · AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50

CREACIÓN NUEVOS Centro MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

917 791 307

PLAYSTATION 2

Bike Street

LA PROVIDENCIAL PANTALLA DE CÓDIGOS

Así me gusta. ¿Para qué complicar la vida a los sufridos jugones con combinaciones imposibles? Mucho mejor si ponemos una pantalla de códigos para que introduzcan los trucos. ¿Los códigos? Tranquilos, ahora os los damos nosotros...



- **LOTACRAP** Código Maestro
- **MAXSTATS** Estatus máximo para todos los personajes
- **PIKARIDE** Todas las bicis
- **BONEGUY** Bobby Bones
- **FLYAWAY** Bird Brains
- **BADGIRL** Hotty Babe
- **OLDLADY** Ramp Granny
- **OILSPILL** Nivel de la Refinería
- **CHOOCHOO** Nivel del Tren
- **ARTRIDER** Nivel del Museo
- **VOLCANO** Nivel del Magma
- **ANDFMV** Secuencia de Andre Ellison
- **DMCFMV** Secuencia de Dennis McCoy
- **FUZFMV** Secuencia de Fuzzy Hall

Burnout 2

MODO CHEAT

Desbloquea cualquiera de los trucos que ponemos a continuación y se abrirá la selección Modo Cheat en la pantalla de opciones. El problema de activar los trucos es que las carreras no se contarán como victorias.

AQUÍ ESTÁN LOS OBJETIVOS

Cumple uno de estos requisitos y abrirás más ventajas. Son estos:

- **Invulnerable** Completa todos los campeonatos Grand Prix consiguiendo medallas de oro.
- **Carrera Libre** Completa el modo Crash con todas las medallas de oro en las quince pistas.
- **Campeonato personalizado** Consigue medallas de oro en cada carrera y gánalo todo en el primer campeonato.
- **1997 Eclipse y 2001 Focus SVT** Tienes que completar el Campeonato Personalizado dos veces y consigue la mejor puntuación alta en las carreras.
- **Coche clásico de 1970** Gana la Persecución 2 destruyendo el coche clásico con el coche de policía.
- **Coche Drivers Ed** Completa la Conducción 101 con todas las medallas de oro.
- **Coche de policía** Gana la Persecución 1 destruyendo el coche del criminal antes de que se escape.
- **Persecución para 2 jugadores** Gana la Persecución 3.

La Comunidad del Anillo

CONSEGUIR DINERO

En la Carretera del Este, justo al salir de Hobbiton (pasado el hombre que comercia con su daga), busca una casa. Entra y busca la estantería de los libros. Presiona Acción y aparecerá una moneda de oro. Sal de la casa y vuelve a entrar. Habrá otra moneda. Es como cuando mirabas debajo de tu cama de pequeño. ¡Siempre había alguna monedilla!

Las Dos Torres

DERROTAR AL TROLL DE PIEDRA

Una vez entres en las Minas de Moria, encontrarás unos cuantos "trillones" de trolls que te dan la bienvenida. Lucha con ellos hasta que aparezca una escena cinemática. ¡Ahora viene el Troll de Piedra! Para derrotarlo, no intentes enfrentarte a sus ataques. Haz fintas para que no te den y ataca sólo cuando esté al descubierto. Cuando lo hayas dañado un poco, habrá otra secuencia de vídeo. El combate sigue sobre unos pilares entre el Troll y tú. Ahora te ataca con una cadena que hace mucha pupa (en dos o tres "toques" te deja servido). Ponte detrás de los pilares cuando agite la cadena. Salta y dispárale tantas flechas como puedas. No te preocupes, tienes más flechas a la derecha. Aparecerá un goblin para molestar, pero un ataque conduntente podrá con él. Sigue esta mecánica y te librarás del calvito.



Formula One 2002

MODO NOVATO

Toma nota de lo que debes hacer en los siguientes circuitos para salir victorioso, pilotillo:

- En el modo Rookie, en Canada, conduce ligeramente hacia la derecha en todas las chicanes y no frenes en la última chicane.
- En el modo Rookie, en Francia, no frenes en todas las chicanes y acorta en la última esquina.
- En el modo Rookie, en Alemania, acorta por el césped en las esquinas segunda y tercera. En la tercera, ve recto para evitar la segunda sección con tiempo.



Harry Potter y la Cámara Secreta

ESCOBA NIMBUS 2000

En el segundo día de escuela, ve a la práctica de Quiddtich. Completa el entrenamiento con un rango "B" o superior y obtendrás la Nimbus 2000. Con ella puedes volar en cualquier lugar de la escuela durante el día (aunque sólo puedes aterrizar en la hierba, y además el vuelo dentro del edificio no está permitido).

DERROTAR A LA ARAÑA GIGANTE

Para derrotar a ese "peazo de bisho" que aparece en el Bosque Oscuro, da vueltas en círculo alrededor de ella y lánzale la Rictosempra. Así no te lanzará telas de araña. ¡Waja, ja, que se frustre!

MÁS ALUBIAS QUE EN LA FABADA

- Cuando salgas de la Torre Gryffindor, fíjate en el objeto que hay en la esquina. Golpéalo con el Flipendo (a quién se



le ocurriría ponerle ese nombrecito) y aparecerán tres Alubias. Dobla la esquina y aléjate al menos tres pasos. Vuelve y utiliza el Flipendo de nuevo. Obtendrás otras tres habichuelas. ¡Puedes repetirlo todas las veces que quieras!
- Usando la Nimbus 2000, vuela por Hogwarts. Atraviesa los anillos para conseguir Judías. Un anillo azul da 10 Judías, el amarillo 1, el rojo 3 y el verde 2.

Kingdom Hearts

DERROTAR AL CAPITÁN GARFIO

Aléjate volando lo suficiente como para que los ataques de Garfio no te alcancen. Caminará hacia tí hasta que se acerce al filo, el muy inconsciente. Cuando haga esto, vuela cerca del mástil y quédate pegado a Garfio. Se pondrá a gritar y correrá hacia el centro del barco. Antes de que llegue, mirará hacia abajo. ¡Aprovecha para darle una buena "piña"! También puedes usar el ataque Fuego cuando esté en la cubierta. Tras caer al agua, correrá por el aire, momento en el que podrás volver a atizarle. ¡Este Garfio es un auténtico "penas"!

DERROTAR A CERBERO

Cuando estés luchando contra Cerbero en la Copa Hades, ataca siempre a las cabezas. Donald debería ser capaz de cubrirte. Cuando escupa, no te hagas el héroe y ponte a corretear por el escenario, ya que el

TRUCOS DE LOS LECTORES

Colaboradores Hobby Consolas

Metal Gear Solid 2

¡Hola! Como ya sabéis sois la mejor revista del mundo y bla, bla, bla, así que iré directamente al grano (el peloteo me pone nervioso). Tenemos que ir con Snake hasta Deck 2 (el primer pasillo que hay después de reventar los detectores de láser en la sala de máquinas). En este pasillo, a la derecha, hay dos compartimentos, uno donde encontramos un marine muerto y otro justo antes de encontrarnos al primer guardia; vamos al segundo. Hay que ser muy rápido para que no os vea. Entrad corriendo y pegaos a la pared que veréis arriba, a la izquierda del compartimento, donde hay una tubería abollada. Cuando el guardia pase por delante del compartimento, la tubería caerá. Lo que viene después comprobadlo vosotros. ¡Es para partirse de risa (bien podríais meterlo en el tontotruco). Adiós y gracias por adelantado.

Drake (Murcia)

escupitajo te persigue. El último es el que más en serio tienes que tomarte, ya que te atacará de frente.

Marvel VS Capcom 2

COMBO DE 114 GOLPES

Ahí lo tienes. Si encuentras una forma de dar más "castañas" por segundo, nos lo cuentas. Elige a Gámbito, Iron Man y Máquina de Guerra y consigue un "hyper combo gauge" de nivel tres. Haz todos sus hiper combos L1+R1. Deberían hacer un combo de 114 golpes. También puedes probar con otros personajes.

ROMPER LA CASA EN EL ESCENARIO DEL RELOJ

En la fase de la Torre del Reloj, usa el ataque final de nuestro vecino y amigo Spiderman, ése que usa patadas y puñetazos voladores. Realiza este golpe cuando al rival le quede muy poca vida, de manera que cuando él muera pueda romper la casa. Para que el asunto "rule", tienes que empujar al rival hacia la derecha, ¿"okidoki"?

MATAR DE UN GOLPE

Elige a Juggernaut, Iron Man y Caperucita Roja (en este orden), y ponlos en los modos de ayuda que te recomiendan.

Consigue tres barras de Hyper Combo y une los tres (L1+R1). Así los tres harán sus hypercombos. Con ello podrás matar a varios rivales de un sólo golpe. ¡Y ya sabes lo mal que sienta eso a los contrarios!

NBA Live 2003

MÁS PERSONAJES

Entra en la pantalla de creación de jugador e introduce las siguientes palabrejas en el apartado de apellido. Un mensaje te confirmará que lo has hecho bien. Ahora puedes escoger a estos individuos en la opción de compraventa de jugadores:

FLIPMODE
Busta Rhymes
MIXTAPES
DJ Clue
GHETTOFAB
Ghetto Fabulous
CALIFORNIA
Hot Karl
GOODBEATS
Just Blaze



FALTAS FÁCILES

Cuando tu oponente te esté bloqueando, presiona el botón de iniciar carga para que la CPU te haga una falta. Pero cuidado, que eso en la vida real está feo...

Ninja Assault

EL MODO MISIÓN

- Completa el Capítulo de Guren en el modo Historia para activar el capítulo 2 del Modo Misión.
- Completa el Capítulo de Gunjo en el modo Historia para activar el capítulo 3 del Modo Misión.
- Completa el Capítulo de Aoi en el modo Historia para activar el capítulo 4 del Modo Misión.
- Completa el Modo Historia para activar el capítulo 5 del Modo Misión.

OTROS OBJETIVOS

- Consigue la puntuación máxima en el modo Historia para desbloquear el mini-juego de los fuegos artificiales en el Modo Entrenamiento.
- Completa el Capítulo Final del Modo Misión para desbloquear una Magnum (no, el polo no) en el Modo Historia.
- Consigue un ranking "S" en todas las misiones de entrenamiento de bonus para desbloquear una escopeta dentro del Modo Historia.

Pro Evolution Soccer 2

EQUIPOS CLÁSICOS

Vale, muchos millones y mucho rollo, pero como los jugadores de toda la vida no hay nada. Para poder jugar con los equipos clásicos, debes cumplir los siguientes objetivos con los equipos indicados para conseguir sus versiones antiguas:

- Gana la Copa de Sudamérica con Argentina.
- Gana la Copa de Sudamérica con Brasil.
- Gana la Copa de Europa con Inglaterra.
- Gana la Copa de Europa con Francia.
- Gana la Copa de Europa con Alemania.
- Gana la Copa de Europa con Holanda.
- Gana la Copa de Europa con Italia.
- Gana la Copa Internacional con cualquier equipo para el equipo All-Stars Europeo.
- Gana la Liga Internacional con cualquier equipo para la selección mundial de All-Stars.



JUGADORES DE BONIFICACIÓN

Gana la primera división de la Master League para desbloquear un nuevo grupo de jugadores. Para tenerlos a todos debes hacer esto tres veces. ¡Vamos, no seas flojo!

CARAS REALISTAS

Gana la Copa de Asia con Japón y desbloquearás unas caras más realistas para ese equipo en el modo Edición. ¡Mira! ¿Los roconoces? ¡Sí, hombre! Si son... Bueno, mejor será mejor que pasemos a otro truco...

Pro Rally 2002

ESTE NOMBRE TIENE TRUCO

Cuando el juego te pida que introduzcas tu nombre, escribe uno de estos passwords. Hay un montón de ventajas secretas esperándote:

NOMBRE	Truco
PEROPAVO	Todos los coches, pistas y modos.
MACHOMAN	Todos los coches.
MORATA	Todas las pistas.
THEMASTER	Todos los bonus del modo Arcade.
PACMAN	Todos los modos de juego.
CUAQUEZ	Modo Challenge.
MADDUCK	Modo Trophy.
OOOH SI	Campeonato en el modo Professional.

Ratchet And Clank

UN POCO DE AEROBIC

Derrota a Drek y completa el juego. Ahora ejecuta uno de los siguientes "combos" en la siguiente partida mientras estés manejando a Ratchet. Activarás el truco correspondiente, que podrás ver cuando pauses la partida:

- **Clank cabezón:** Salto atrás, Hyper Ataque, Ataque Cometa, Doble Salto, Hyper Ataque, Salto a la izquierda, salto a la derecha, agachado.
- **Enemigos cabezones:** Salto alargado, salto atrás 3 veces, salto alargado, salto atrás 3 veces, salto alargado, salto atrás 3 veces, agachado.



- **Ratchet cabezón:** Salto atrás 3 veces, agachado, salto alargado, escurrir.
- **Invencible temporalmente al coger una Bola azul:** Ataque Cometa cuatro veces, salto atrás, agachado, salto atrás, agachado, Ataque Cometa 4 veces.
- **Niveles al revés:** Salto a la izquierda 4 veces, Multi Ataque, Hyper Ataque, Salto a la derecha 4 veces, doble salto, agachado.

ANUNCIO DEL CAPITÁN QWARK

Espera a que terminen los créditos cuando completes el juego y verás un anuncio protagonizado por el Capitán Qwark. Pero, ¿qué hace ese hombre?

Red Faction 2

CÓDIGOS REVOLUCIONARIOS

No seas como esos capitalistas, que juegan todos igual. En lugar de eso, escribe estos códigos en el menú de trucos. ¡Jugadores del mundo, uníos!



■, ●, ▲, ●, ■, ✖, ▲, ✖
Código maestro
●, ■, ✖, ▲, ■, ●, ✖, ✖
Elegir nivel
✖, ✖, ■, ▲, ■, ▲, ●
Súper salud
■, ▲, ✖, ●, ■, ●, ✖, ▲
Munición infinita
●, ✖, ●, ■, ✖, ●, ✖, ●
Granadas infinitas
● (ocho veces)
Granadas que rebotan
✖, ✖, ✖, ✖, ■, ●, ✖, ✖
Munición Instagib
■, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ■, ▲
Montaje del director
✖ (ocho veces)
Los muertos caminan
▲ (ocho veces)
Muertes graciosas
■ (8 veces)
Lluvia de fuego

Rocket Power: Beach Bandits

LAS CHULETAS DEL EXAMEN

Dar chuletas está feo, pero como estamos jugando... Entra en el Menú de Opciones y elige el apartado de Trucos. Ahora tienes que responder a las siguientes preguntas con estas respuestas

WRECKLESS

COCHECITOS "LERÉ"

- Completa la misión A-1, para obtener el Dragon-SPL Car.
- Completa la misión B-1, para obtener el Super Car.
- Completa la misión B-8, para obtener el Tanque-90.
- Completa la misión A-8, para obtener el Tiger-SPL.
- Completa la misión B-9, para obtener el Yakuza Car.

MUSIC TEST

Cumple las 20 misiones y desbloquearás la selección "Music Test" en la pantalla de opciones. ¿Saldrán los grandes éxitos de Los panchos?

MÁS COCHES

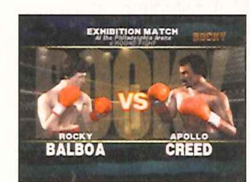
Hay unos cuantos coches ocultos en el juego, aparte de los que ya hemos comentado. Los conseguirás localizando la interrogación que hay en el mapa, dentro de las misiones A-4 (para el camión de policía), A-7 (para el taxi), B-2 (para el furgón blindado) y B-3 (para obtener el monster truck).

para tener todo el juego al completo:
1. Squid
2. Conroy
3. Tito Makani
4. Maurice
5. Ocean Shores
6. Otto
7. Eddie: Prince of the Netherworld

Rocky

A VER ESE JUEGO DE... DEDOS
En el Menú Principal, mantén presionado R1 e introduce alguna de las combinaciones que te indicamos aquí.
¡Gancho directo!
→, ↓, ←, ↑, ←, L1
Doble daño.
↓, ←, ↓, ↑, →, L1
Doble velocidad.
→, ↓, ↑, ←, ↑, L1
Todos los luchadores y rings por defecto.
→, →, →, ←, →, L1
Todos los luchadores, los escenarios y la estatua de Rocky.
↑, ↓, ↓, ←, ←, L1
Luchadores, escenarios, estatua de Rocky y Mickey.
←, ↑, ↑, ↓, →, L1
Estatus a tope en modos Torneo y Exhibición.
→, ↓, ↓, ↑, ←, L1
Estatus a tope en el modo Película.
→, →, ←, ←, ↑, L1
Ganar las peleas (pulsa **L2** + **R2** durante una pelea en el modo Película)

PELEAR COMO MICKEY GOLDMILL
Completa el modo Película en el nivel de dificultad Champ. ¡Tendrás que subir muchas escaleras hasta conseguirlo!



ESTATUA DE ROCKY
Pásate el modo Película en el modo de dificultad Contendiente. Uuuy, qué bonito sale el chico.

Tiger Woods PGA Tour 2003



CÓDIGOS PARA BIRDIE
Ve a la pantalla de opciones, elige "Cheat Codes" e introduce estas contraseñas. Tiger dirá "Oh yeah" para confirmar que has metido bien el código.
ALLTW3
Todos los golfistas.
14COURSES
Todos los recorridos.
SUNDAY
Super Tiger Woods.
XON
Brad Faxon.
IAM#1
Cedric "Ace" Andrews.
BADPANTS
Charles Howell III.
GODFATHER
Dominic "The Don" Donatello.
MCRUFF
Hamish.
THESWING
Jim Furyk.
SUPERSTAR
Josey "Superstar" Scott.
JUSTINTIME
Justin Leonard.
COWGIRL
Kellie Newman.

Time Splitters 2

RECOMPENSAS
Completa cada nivel en el modo Historia jugando en el nivel de dificultad medio. Con ello conseguirás desbloquear uno de los siguientes personajes dentro del modo Arcade:
1853 Salvaje Oeste:
El Coronel.
1895 Notre Dame Paris:
Notre Dame.
1920 Ruinas Aztecas:
Golem de Piedra.
1932 Chicago:
Big Tony.
1972 Atom Smasher:
Khallos.
1990 Oblask Dam Siberia:
Mutant TimeSplitter.
2019 NeoTokyo:
Sadako.
2280 Vuelta al Planeta X:
Ozor Mox.
Fábrica de robots:
Machinist.
Estación Espacial:
Reaper Splitter.

Por último, si consigues completar el juego en el nivel de dificultad bajo, podrás lograr algunas ventajas bastante interesantes, como una nueva fase o munición ilimitada. ¡Vamos, a darle caña al gatillo!



FIFA 2003

ESTADIO DE SEUL
¿Pocos estadios? ¿Vida gris? "No problemo". Gana la Copa Internacional para obtener este nuevo estadio. ¡Sin hinchas que tiren cabezas de cochinillo!

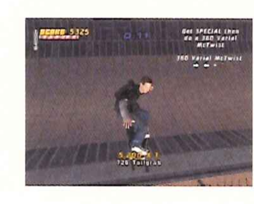
ESTADIO DE FRANCIA
En esta ocasión, has de salir victorioso en el Campeonato de Clubes. Desbloquearás el Stade de France. ¡Qué bohemio!



Tony Hawk 4

CLAVES
¿No te decíamos que pronto habría más trucos? Ve al menú de opciones y entra en el apartado de trucos. Escribe lo siguiente para abrir nuevas ventajas.
Homielist
Desbloquea a Eddie, Jango Fett y Mike Vallely.
Superfly
Física lunar.
Nospoon
Modo Matrix (los "ollies" y trucos aéreos se harán a cámara lenta).

PATINADORES OCULTOS
Los programadores se han tomado la molestia de crear algunos patinadores personalizados. Para verlos, sólo debes escribir algún nombre de los de esta lista, y sus características aparecerán ipso facto:
Aaron Skillman, Adam Lippman, Andrew Skates, Andy Marchal, Angus, Atiba, Jefferson, Ben Scott Pye, Big Tex, Brian Jennings, Captain Liberty, Chauwa Steel, Chris Peacock, ConMan, Danaconda, Dave Stohl, DDT, DeadEndRoad, Fakes The Clown, Fritz, Gary Jesdanun, Henry Ji, Jason Uyeda, Jim Jagger, Joe Favazza, John Rosser, Jow, Kenzo, Kevin Mulhall, Kraken, Lindsey Hayes, Lisa G Davies, Little Man, Marilena Rixfor, Mat Hoffman, Matt Mcpherson, Maya's Daddy Meek West, Mike Day, Mike Lashever, Mike Ward, Mr. Brad, Nolan Nelson, Parking Guy, Peasus, Pete Day, Pooper, Rick Thorne, Sik, Stacey D, Stacey Ytuarte, Stealing Is Bad, Team Chicken, Ted Barber, Todd Wahoske, Top Bloke, Wardcore, Zac ZiG Drake



WWE Smack Down!

SECUENCIA FMV DIVAS
Consigue 100 noqueos en el combate Slobber Knocker, dentro del Modo Exhibición, y podrás ver esta secuencia de vídeo.

CARAS DE SUPERESTRELLAS ESCONDIDAS
Entra en la sección de caras/cabezas, dentro del menú de Crear un Luchador y elige Pelo 7, Cara 7, Forma de la Cara 7 y Barba 7 para conseguir a Scott Hall ¿No sabes quién es? Bueno, pues prueba lo mismo con las distintas caras para conseguir a los siguientes:
2: D-Lo Brown
3: Bull Buchanon
4: Big Boss Man
5: Chavo Guerrero
6: Sho Funaki
7: Scott Hall (bloqueado)
8: Justin Credible
9: David Beckham
10: Earl Hebner
11: Mick Foley (bloqueado)
12: Taka Michenoku
13: Dean Malenko
14: Road Dogg
15: Ken Shamrock
16: Tommy Dreamer
17: Essa Rios
18: Perry Saturn
19: Ron Killings
20: Steve Richards
21: Mr Perfect
22: Brian Christopher
23: Rey Mysterio sin su máscara, Crash Holly
24: Harry Potter
25: Goldberg
26: Bret Hitman Hart (bloqueado)
27: Andre
28: Steve Blackman

GIRO RÁPIDO
Estando en cualquier nivel, presiona al mismo tiempo R1 + L1 y luego oprime ↓. Harás un giro completamente cerrado en dirección contraria.

¿QUÉ COMPRAR?
Aquí tienes una lista de algunas cosas que puedes comprar en la tienda y el dinero que tienes que gastar para que aparezcan:
- Nivel Chicago, Nivel Carnaval: 15.000$
- Jugar como Mike Vallely, como Jango Fett o como Eddie: 9.000$
- Varias secuencias cinemáticas: 800$
- Accesorios (pelo, zapatos): 150-400$



TRUCOS A LA CARTA

Shadow Hearts

Hugo González (Madrid)

Hola, amigos de Hobby Consolas. Necesito que me pongáis esta carta cuanto antes. Estoy súper pillado en un juego y no puedo seguir. Por favor, estoy desesperado. Se trata de «Shadow Hearts». En una mansión necesito un código para abrir una puerta que tiene cuatro dígitos, y no sé cuál es. Por favor, decidme de cuál se trata. Si no, no puedo seguir. Y si hay algunas otras incógnitas, me gustaría que me lo dijéseis. Un saludo de vuestro mayor fan. Ah, por cierto, por si no lo sabíais, la mansión se encuentra en Londres. En el juego, claro.

Semejante torrente de súplicas no ha pasado inadvertido a nuestros viejos corazones. Por eso, vamos a ayudarte (bueno, por eso y por unas pelillas). Creo que te refieres a la puerta bloqueada del orfanato. El código es 5375 (si te fijas, coincide con la fecha que se ve antes). Mira al cuadro y baja las escaleras hasta la habitación de en medio. También has de meter un código. En esta ocasión es 3754. Ah, después te tocará una pelea bastante importante, así que equípate con la habilidad de petrificar, por lo que pueda pasar...

PLAYSTATION

Dancing Stage Party Edition

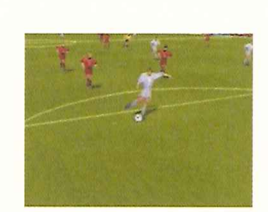
PISTAS ESCONDIDAS
Yeah, yeah, chunda-chunda... Hay mucha marcha escondida en este compacto. De hecho, hay más de la que creías. Completa el juego usando todas las pistas al menos una vez para desbloquear hasta 18 canciones en la sección de Pistas Escondidas. Desbloqueas una canción cada vez que escuchas todas las normales. ¡Dale caña!



FIFA 2003

ESTADIO DE SEÚL
Queda el primero en la Copa Internacional para desbloquear este estadio completamente nuevo. Sí que pilla lejos de casa, sí...

ESTADIO DE FRANCIA
Termina como campeón en el Campeonato de Clubes para tener



disponible para jugar el Stade de France. ¡Voila!

Final Fantasy Anthology

ARMAS SELLADAS EN «FFV»
Para conseguir todas las armas, coloca el Litograph en la plataforma que echa chispas. Ahora tendrás la posibilidad de romper el sello sobre tres de las armas. Quita el Litograph, vuelve a colocarlo y rompe otros tres sellitos. Repite la operción hasta que hayas liberado todas las armas.

CETRO CURATIVO EN «FFV»
Una vez tengas el dragón, ve hasta el Castillo Tycoon y habla con el Canciller. Luego ve hasta la sala del tesoro, en el lado este del castillo y habla con el Canciller de nuevo para entrar. Una vez allí, puedes encontrar útil el Cetro Curativo, que restaura el HP en vez de quitarlo. Se considera mágico, así que no lo uses con alguien con Reflejo, ¿entendido?

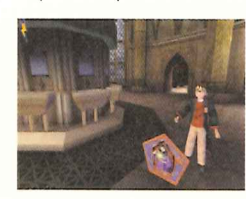
Harry Potter y la Cámara Secreta

NIMBUS 2000
Aaah, la vuelta al cole, es la hora de demostrar que somos aplicaditos. Para ello, en el segundo día de clase, ve a la práctica de Quidditch. Completa el entrenamiento con un rango B o superior. Con esto conseguirás la escoba Nimbus 2000. Con ella puedes volar por los patios de Hogwarts durante el día. Para aterrizar, has de hacerlo sobre el césped.

CARTAS DE MAGOS
- Ve a Burrow y Diagon Alley. Mira en los cofres que hay. ¡Caramba! ¡Unos cromitos!
- Ve a los juegos de Neville, especialmente a las carreras, para conseguir más cartas. Ojo, menos para el juego de los gnomos, para el resto tendrás que pagar con alubias.

PUNTOS SENCILLOS
En la Cámara Secreta, destruye los cuadros del muro. Abrirás el cuadro y obtendrás 100 puntos para Gryffindor.

LA BOLSA MÁS GRANDE
Busca los items de todos los estudiantes de Hogwarts (no el tablón de anuncios). Para ello, tienes que encontrar a las personas. El último te dará una llave para la habitación de los cacharros confiscados. Dentro hallarás seis Cartas de Magos y una bolsa de alubias con capacidad para 200.



GANAR LOS DUELOS FÁCILMENTE
- Primero, utiliza Expellmarias hasta que la bola naranja sea gigante. Cuando esté en el aire mirando hacia tu oponente, usa Diffindo antes de que impacte, con lo cual no podrá zafarse. Este truquete no es efectivo al cien por cien, pero suele funcionar.
- Otra técnica útil es esta: usa Expelarmus (el escudo) para deflectar el ataque. Inmediatamente después de esto, empieza a cargar el Flipendo. Dispáralo cuando esté al máximo o cuando el ataque deflectado esté a media distancia (lo que ocurra antes). Esto puede causar o bien que el Flipendo impacte, o bien que lo haga el ataque deflectado. Ojo, tienes que tener la función de puntería señalando al enemigo para asegurar el impacto.

EVITAR A LOS FANTASMAS
Qué pesados son estos chicos. Como te descuides, pueden hacerte perder todos los items. ¿Qué hacer para evitarlo? Permanece junto a los huecos hasta que el espectro se acerque. Pulsa el stick analógico de manera que te quedes colgando. Mientras cuelgas, los fantasmas no pueden golpearte, ni hacer que los ítems se vayan volando por los aires.

DERROTAR AL BASILISK
Coge la espada, pero no intente golpearle a las primeras de cambio. Cuando se ponga muy alto y aparezca una sustacia verde, usa la espada en el diamante negro de su pecho mientras esté arriba. Para hacerlo, asegúrate de fijar e ataque. Continúa con esta mecánica hasta que sea derrotado el feo bicho. El truquillo está en atacarle sólo cuando su cabeza esté muy por encima del suelo.

Medal of Honor Undergr.

SECUENCIA FINAL DE BONIFICACIÓN Y MEDALLA EXTRA
Ahora que este juego está en un interesante pack junto con su primera parte, viene bien sacar algunos truquillos. Si completas el juego y recibes todas las medallas y mementos, podrás ver en exclusiva una secuencia FMV de bonificación. Según lo bien que lo hayas hecho durante el juego, recibirás una de las tres medallas. La mejor es la legión de Honor. Si la consigues, desbloqueas un nivel extra y todo.



TRUCOS A LA CARTA

Dino Crisis 2

Eduardo Ramírez (Gran Canaria)

¿Qué tal, "hobbyconsolícolas"? Les escribo porque estoy desesperaíto con el «Dino Crisis 2» de PS. Verán, lo compré a finales del año pasado, y desgraciadamente aún no dispongo de ningún truco para este jueg,o porque no siempre he podido comprar regularmente la revista. Así que, por favor, si me pudieran facilitar algún truquito interesante de este juego se lo agradecería mucho. Y si no es mucho pedir, ¿me podrían decir dónde coxxx está el 11º archivo de dinosaurio? Me he acabado el juego 4 veces y siempre termino encontrando 10. ¿Hay que hacer algo determinado para encontrar este último archivo? Bien, pues esto es todo, espero que me contesten cuando puedan, y gracias de antemano.

Será un placer, "muyayo". El archivo número 11 es el del Gigantosaurus. Lo encontrarás algo después de que el rex vuelva a "saludar" a Dylan. Coge la máscara de gas en la siguiente zona. Cuando vuelvas a la patrullera, tienes que ir de regreso a la jungla. Ahora controla a Regina. Dirígete a la zona de las plantas venenosas (mira el mapa). Baja la escalerilla y sigue el camino. Entra por la puerta verde. Mata a todos los raptores. Baja las escaleras y coge el tercer disco de datos. Echa un vistazo al monitor y allí encontrarás el archivo número 11.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Nightmare Creatures II

Hola, amiguetes de la revista. Ahí va un truco para este juego de miedo. ¡A ver si con esto me pasáis esa gorra tan guapa! El truco es para tener los power-ups más buenos. Tienes que pulsar el botón de pausa (el Start) y luego pulsar al mismo tiempo todos estos botones: R2, L1, ● y ■. Luego pulsas Select. Después de todo eso, vas a la parte de trucos del Menú principal y pulsas otra vez al mismo tiempo: L1, R1 y Select. Ahora si juegas y coges un power-up, su atributo llegará a subir hasta el cien por cien. No está mal, ¿verdad? ¡Un saludo para todos los hobbyconsoleros, y en especial para Yen!

Luis Pecharromán (Toledo)

GAMECUBE

Die Hard Vendetta

APARIENCIAS DISTINTAS
Date una vuelta por el Menú Principal y pulsa estas secuencias, con las que el juego tendrá un "look" algo cambiado...
- **R, R, L, R**
Modo Cabezón.
- **B, Y, X, B, Y, X**
Modo Metal Líquido.



Mario Party 4

TABLERO DE BOWSER
Gana los cinco tableros en el Modo Historia y consigue todos los regalos para cada personaje. Bowser te retará en su tablero. Vénceles a él y a su minijuego. Ahora podrás escoger su tablero en el Modo Party iluminando a Koopa y presionando Derecha.

MINIJUEGO DE BOWSER
Además de los tres normales, existe un cuarto juego de Bowser, en plan lucha libre. Ve al tablero de Bowser, usa una Mega Seta e intenta caminar por Bowser (no en los Espacios Bowser). Una vez lo hayas desbloqueado, estará disponible en el modo de mini-juegos, en la sección "Etc.".

MODO EXPERTO
Completa el modo Historia (los cinco niveles y Bowser) con cualquier personaje y en el nivel de dificultad Difícil. Así activarás el nivel Experto.

TROFEOS VARIOS
- Aguanta durante 7 o más segundos en el minijuego de contener la respiración para conseguir la Placa Boo.
- Derrota a Bowser en el modo Historia con Yoshi para conseguir la Lámpara de Bowser.
- Derrota a Bowser en el modo Historia con Donkey Kong para conseguir el Objeto Bowser.
- Derrota a Toad en el modo Historia con Daisy para conseguir la Cama de Daisy.
- Derriba 100 o más fichas de dominó en el minijuego Dominación para conseguir el Reloj Goomba.
- Derrota a Koopa en el modo Historia como Luigi para conseguir la Muñeca de Luigi (no seáis mal pensados).
- Gana el juego de volley-playa en el modo Torneo para conseguir la Tarta de Cumpleaños.



Medal of Honor Frontline

LA "MÁSQUINA" ENIGMA
Entra en la dichosa máquina y mete estos códigos. Unas luces verdes te informarán de que se ha activado un truco. Ahora sólo tienes que ir a la sección de Bonus para activar o desactivar su efecto. Los códigos son:
- **SILVERSHOT**
Los enemigos caen de un tiro.
- **EAGLE**
Misión 2.
- **HAWK**
Misión 3.
- **PARROT**
Misión 4.
- **DOVE**
Misión 5.
- **TOUCAN**
Misión 6.
- **SEAGULL**
Completar misión actual con Medalla de Oro.

Rocket Power: Beach Bandits

TODOS LOS NIVELES
Dirígete a la pantalla de Trucos dentro del menú de opciones y responde al "test" que te proponen con las siguientes respuestas: C, A, B, C, B, C y C. En la pantalla de Zine, todos los niveles estarán desbloqueados.

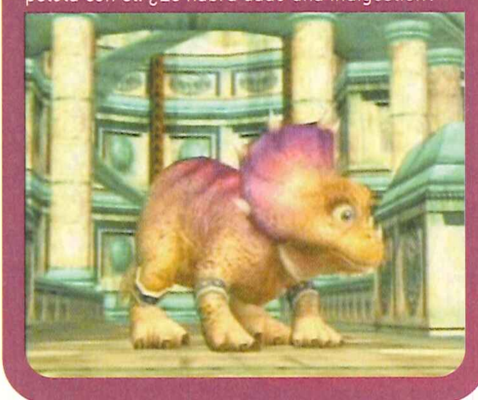
Rocky

MEJORAR AL POTRO
Estos trucos van a poner a prueba tus puños, digo tus dedos. Tienes que situarte en el Menú Principal y, mientras tienes presionado el botón R, introducir las siguientes combinaciones:
→, ↓, ←, ↑, ←, L
Doble daño.
↓, ←, ↓, ↑, →, L
Doble velocidad.
→, ↓, ↑, ←, ↑, L
Todos los luchadores y escenarios.
←, →, →, ←, →, L
Luchadores, escenarios y estaua de Rocky.
↑, ↓, ↓, ←, ←, L
Luchadores, escenarios, estatua y Mickey.
←, ↑, ↑, ↓, →, L
Estatus a tope en los modos torneo y exhibición.
→, ↓, ↓, ↑, ←, L
Estatus a tope en el modo película.



Starfox Adventures

COLORES DE GUERRA
Sabemos que eres una personita alegre, a la que no le gusta la vida en blanco y negro, un tipo ufano. Bien, pues con este juego te vas a sentir "chachiwachi". En la tienda que hay en Thorntail Hollow, compra una pelota de goma y juega con el bueno de Tricky para que intente cogerla. Si juegas con tu mascota durante un buen rato (aproximadamente un día y medio), cambiará los colores de su cuerpo. El "bichisaurio" seguirá cambiando de colores si sigues jugando a la pelota con él. ¿Le habrá dado una indigestión?



Star Wars: El Ataque de los Clones

SI CONOCIERAS EL PODER DE ESTOS PASSWORDS...
Entra en la sección de contraseñas y escribe las que a continuación te mostramos. Verás cuánto te diviertes.
- **FRAGFIESTA**
Elegir nivel multijugador.
- **1WITHFORCE**
Invencible.
- **CHOSEN1**
Armas secundaria y especial ilimitadas.
- **YUB_YUB**
Objetivos bonus de fase anterior cumplidos.
- **ROGERROGER**
Droide de Batalla en nivel Academia: Geonosis.
- **FUZZBALL**
Wookie en nivel Academia: Geonosis.
- **SAYCHEESE**
Fotos del equipo de programación.
- **CINEMA**
Todas las secuencias FMV.



Star Wars: Jedi Knight II

PASSWORDS CON FUERZA
Ya sabes, joven padawan. Entra en la pantalla de trucos y escribe estas contraseñas:
- **CHERRY**
Niveles para un jugador del 1 al 7.
- **PEEPS**
Todos los personajes para multijugador.
- **FLICKY**
Contemplar las secuencias de vídeo.



TRUCOS A LA CARTA

Super Smash Bros Melee

Anónimo

Hola, Hobby Consolas. He visto en Internet que en el «Super Smash Bros Melee» te puedes pedir a Sonic y Tails si sobrevives al modo Crueldad 20 luchadores. Supongo que es en el Stadium Multi-man Melee. ¿No es así? Si es verdad, ¿hay algún truco? Porque no me lo paso. Llego hasta los 13 luchadores que me cargo. Si no hay truco, ¿cuál es el mejor personaje para pasármelo?

Tigre, parece que te han colado una trola bastante gorda. Lo de Sonic y Tails es una de esas bolas que ruedan por Internet, pero que bien poco tienen de verdad. Si aún estás interesado en el Multi-man en modo crueldad, la verdad es que es difícil llegar a una estrategia. Elige a Ness y salta del filo. Hazte un trueno, de vuelta hacia el filo. Intenta estrellarte contra los luchadores "virtuales". Sigue haciendo esto y podrás matar unos cuantos. ¡Algunos se eliminarán entre ellos! No es el sistema definitivo, pero puede ayudar.

XBOX



Medal of Honor Frontline

PASSWORDS EN LA MÁQUINA ENIGMA

Escribe cualquiera de estas contraseñas en la Máquina Enigma. Las luces verdes te confirmarán que lo has hecho bien. Entra en la opción "Bonus" para activar los trucos. ¡No te dejes ni uno suelto!

- **NOHITSFORU** Inmune a las balas.
- **BASS** Misión 2.
- **STURGEON** Misión 3.
- **PIKE** Misión 4.
- **TROUT** Misión 5.
- **CATFISH** Misión 6.
- **SALMON** Completar la misión anterior con Medalla de Oro.
- **COTOBREATH** Escena FMV del Paintball.

Morrowind

CAMBIAR EL NIVEL DE SALUD

Que aprenda la Seguridad Social. Presiona B durante la partida para mostrar las opciones. Presiona L o R para pasar a la pantalla de estadísticas. Ilumina la barra de salud y presiona Negro, Blanco, Negro, Negro, Negro y luego mantén pulsado A para establecer un nuevo nivel de salud. Presiona B para salir. Cuando seas golpeado, tu salud se restaurará automáticamente.

CAMBIAR EL NIVEL DE MAGICKA

De nuevo, entra en la pantalla de estadísticas. Ilumina la barra de Magicka y presiona Negro, Blanco, Blanco, Negro, Blanco. Luego ten pulsado A y tendrás un nuevo nivel de Magicka. Pulsa B para salir. La Magicka que uses será repuesta automáticamente.

CAMBIAR EL NIVEL DE FATIGA

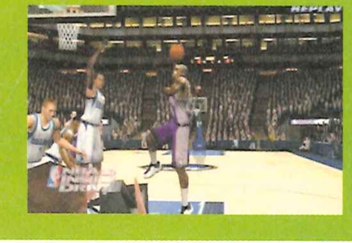
Ya sabes, pantalla de estadísticas a tocateja y ahora señala la barra de fatiga. Oprime los botones Negro, Negro, Blanco, Blanco, Negro y ten pulsado A unos momentos. Pulsa B para salir. Ahora tu fatiga se repondrá sin que tengas que hacer nada. Ah, sobre estos tres trucos que hemos puesto, has de saber que sólo puedes poner uno de ellos por cada vez. ¡Es que lo quieres todo, abusica!

NBA INSIDE DRIVE

PALABRAS MÁGICAS

Entra en la pantalla de opciones y selecciona la opción "Códigos". Ahora introduce los siguientes "palabros" para tener ventajas por un tubo. Repite los códigos para desactivar su efecto:

- **SPEEDY** Turbo ilimitado.
- **SPIKEIT** Volleyball.
- **XBALL** Pelota de Xbox.
- **WEGOTGAME** Pelota de la WNBA.
- **CITYHOOPS** Cancha Skyline.
- **THREE4ALL** Tres punteros más.
- **DUNKONYOU** Hacer más alley-oops.
- **MOMONEY** Puntos de creación de jugador infinitos.



Rocky

MEJORAR SIN ESTEROIDES

Ve al Menú Principal y, mientras mantienes oprimido R, introduce estas combinaciones:

→, ↓, ←, ↑, ←, L
Doble daño.

↓, ←, ↓, ↑, →, L
Doble velocidad.

→, ↓, ↑, ←, ↑, L
Luchadores y escenarios.

→, →, →, ←, →, L
Luchadores, escenarios, y estatua de Rocky.

↑, ↓, ↓, ←, ←, L
Luchadores, escenarios, estatua y Mickey.

←, ↑, ↑, ↓, →, L
Estatus a tope durante los modos torneo y exhibición.



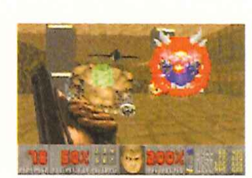
GB ADVANCE

Doom II

■ COMBINACIONES DIABÓLICAS

Qué facilidad tiene este marine para rodearse de gente peligrosa. Antes de que se encuentre con el horrible "Pozí", vamos a darle unas ayuditas que le saquen del lío. Pulsa Start para pausar la partida, a continuación mantén presionados los botones L + R y presiona estas combinaciones:

- **A, A, B, A, A, A, A, A** Modo Dios.
- **A, A, B, A, B, B, B, B** Quitar Modo Dios.
- **B, A, A, A, A, A, A, A** Mapa.
- **B, B, A, A, A, A, A, A** Traje anti-radiación.
- **B, B, B, A, A, A, A, A** Invencible.
- **B, A, B, A, A, A, A, A** Superpuñetazo.
- **A, B, B, A, A, A, A, A** Todas las armas, los ítems y las llaves.



Robotech: The Macross Saga

■ ARMADURA FEMENINA

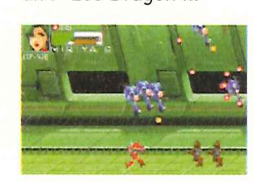
Pásate el juego con Miriya S. en los modos Normal o Avanzado. Con ello dosbloquearás la Power Armor Femenina de Miriya.

■ PATO DE LA SUERTE

Pásate el juego usando los 5 pilotos originales en los modos Normal o Advanced. Tendrás a Lucky Duck como personaje seleccionable.

■ GREAT WAR ROY FOKKER

¡Toma ya nombrecito! Termina el juego usando a Roy Fokker. Con ello tendrás a Great War Roy Fokker, que pilota un F-203 Dragon II.



■ RICK HUNTER VERITECH TRAINER

Pásate el juego controlando a Rick Hunter en los modos de dificultad Normal o Advanced para tener a este personaje montado en un Veritech Trainer. ¡Puños fuera! Perdón, se me ha ido la cabeza.

EL TONTOTRUCO

Driver 2

■ CAMBIAR EL COCHE DE LA POLICÍA

Lo bueno de ser gángster es que, además de no tener que lavarte los dientes todos los días, puedes meterte con los buenazos de la "pasma". Cuando estés conduciendo sobre la arena en el escenario de Rio de Janeiro, con la policía pisándote los talones (también tiene que estar colocada sobre la arena), presiona al mismo tiempo los botones L+R para cambiar el color de la carrocería del coche patrulla que te persigue. No es que sea muy espectacular, pero lo que se van a tener que gastar luego en pintura...



Street Fighter Alpha 3 Upper

■ DESBLOQUEAR TODOS LOS SECRETOS

Nos ha costado un poco, pero aquí tenéis la lista definitiva de todas las metas que se pueden desbloquear en el juego. Necesitáis jugar en un nivel 2 de dificultad. ¡Las nenazas a un lado!

- **Modo Dramatic Battle:** Vence una vez en el modo Arcade con cualquier personaje.
- **Survival Mode:** Vence una vez en el modo Dramatic.
- **Evil Ryu:** Vence en el modo Arcade 3 veces (cada partida con un personaje distinto).
- **Guile:** Vence en el modo Arcade 5 veces (cada partida con un personaje distinto).
- **Maki:** Vence en el modo Arcade 7 veces (7 personajes distintos).
- **Yun:** Vence en el modo Arcade 9 veces (9 personajes distintos).
- **Eagle:** Vence en el modo Arcade 11 veces (11 personajes).
- **Final Battle:** Vence en el Boss Survival.
- **Saikyou Mode:** Vence 10 Survival.
- **Mazi Mode:** Vence 30 Survival.
- **Classic Mode:** Vence 50 Survival (¡uf!).
- **Combo Alpha:** Vence en el Final Battle.
- **Cancelación Alpha:** Vence en el Final Battle dos veces.
- **Super Cancelación Alpha:** Vence en el Final Battle 3 veces.
- **Super Guardia:** Vence en el Final Battle 4 veces.
- **Auto Guardia:** Vence en el Final Battle 5 veces.
- **Guardia en el aire:** Vence en el Final Battle 6 veces.
- **Más contador Alpha:** Vence en el Final Battle 7 veces.
- **Cuerpo duro:** Vence en el Final Battle 8 veces.
- **Destrucción Guardia:** Vence en el Final Battle 9 veces.
- **Guardia Infinita:** Vence en el Final Battle 10 veces.
- **Más Protección:** Vence en el Final Battle 11 veces.



- **Fuera de los límites:** Vence en el Final Battle 12 veces.
- **Shin Akuma:** Completa el modo Arcade con Evil Ryu, Guile, Eagle, Maki y Yun.
- **Super Bison:** Completa el modo Arcade en dificultad máxima controlando a Shin Akuma.

Top Gun: Combat Zones

■ PASSWORDS

Ho, ho, ho. Papá Nöel te trae TODOS los passwords para este juego. El orden en que lo hemos puesto es para nivel fácil, medio y difícil. ¡Despegamos!

FASE 2
9799 - 7294 - 3468
FASE 3
8457 - 4947 - 2345
FASE 4
6767 - 1599 - 8791
FASE 5
6891 - 9145 - 6642
FASE 6
2468 - 8813 - 2918
FASE 7
4479 - 9115 - 5748
FASE 8
3232 - 8212 - 5367
FASE 9

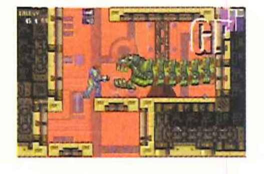


1295 - 9215 - 3783
FASE 10
7783 - 4518 - 9818
FASE 11
8226 - 2121 - 9319
FASE 12
7453 - 4211 - 6161

Metroid Fusion

■ MÁS INDICADORES EN PANTALLA

Independientemente del tiempo que emplees, pásate el juego. Vuelve a tu archivo de juego, pero (esto es importante) no resetees ni apagues la consola para ello. Cuando aparezca un menú, elige "Empezar de nuevo". Pasa la escena de introducción y presiona Start. Ahora habrá muchos datos en pantalla, indicando el tiempo transcurrido, las mejoras del Tanque de Misiles, las mejoras del Tanque de Energía y las mejoras de Bomba de Poder y el sector.



■ SAMUS SIN SU TRAJE

Vale, ya empiezan las bromitas. No es lo que te imaginas, bribón. Completa el juego en un tiempo inferior a 6:30 y teniendo el cien por cien de los ítems. Otra forma de conseguirlo es pasarse el juego con un tiempo de 2:00 y teniendo como mínimo el cincuenta por ciento de los ítems. El premio será ver a Samus en una especie de traje de baño. ¡Va a coger frío!

■ CONTEMPLAR EL FINAL SECRETO

Este reto va para monstruos del pad: pásate el juego en un tiempo inferior a las dos horas y teniendo el cien por cien de los ítems. Verás el final.oculto.

GB COLOR

Hamtaro

UNA NUEVA CANCIÓN
¿Te mola lo del Ham-Jam? Aquí tienes el modo de conseguir la canción "Young ´n´Wild". En el supermercado, ve a los estantes de la derecha y trepa hasta que llegues a una caja de fresas. Habla con el entrenador de fútbol de fresas que está dentro. Te retará a jugar. Primero, haz "hifhif" para dar toques de cabeza. Luego, te propondrá hacerlo seis veces seguidas. Acepta y, cuando lance, fíjate en la sombra de la fresa. Sitúate donde vaya y automáticamente Hamtaro dará los toques. Si consigues hacerlo seis veces seguidas, el entrenador te obsequiará con la nueva canción para mezclar movimientos.



Pokémon Cristal

AIPOM
Ve a la zona entre Mahogany y Blackthorn. Golpea los árboles. Si insistes, caerá un Aipom de nivel 10. ¡A por él!

DUNSPARCE
Encuentra a Anthony en la Ruta 33. Combate con él y consigue su número de teléfono. Te llamará cuando el Durnsparce aparezca en la Cueva Oscura.

HO-OH
Para capturar a Ho-oh debes completar ciertas tareas. Debes obtener el Ala Arcoiris y capturar a los tres Perros Legendarios (qué raro suena eso): Raikou, Entei y Suicune.

PSYDUCK
Puedes encontrarlo en las Rutas 34 y 35, dentro del Bosque Ilex.



RATICATE BRILLANTE
Este chico tan luminoso aparece en la Ruta 38 el domingo a las 9:52. ¡Qué precisión!

ELIXIR EN EL LAGO DE FURIA
Ve a la casa del Gurú de la Pesca y lee la señal que hay fuera. Verás que el chico quiere un Magikarp de talla récord. Captura uno y muéstraselo. Si es de un tamaño récord, te dará un Elixir.

ITEM ESCONDIDO
Hay un objeto escondido bajo el lugar donde se encuentra Frieda el viernes, sobre el Pokecenter. Sólo puedes recogerlo cuando la chica se haya marchado de allí. Utiliza el Buscador de Items para averiguar su ubicación.

TRUCOS A LA CARTA

Dragon Ball Z

Joaquín Rodríguez (Oviedo)

Hola, tengo el juego «Dragon Ball Z» y por más que lo acabo, no consigo desbloquear a ningún personaje. Mando esta carta para ver si podéis decirme cómo se desbloquean TODOS los personajes con sus transformaciones (Célula o Goku megaguerrero). Gracias mil y un saludo a los fans de Dragon Ball.

¿Todos... todos? Bufff, vamos allá. Para C-16, pon a Goku en 1ª posición de tu equipo y vence a C-16 y C-18. Para C-17, controla a C-20 y derrota a C-17. Para C-18, pon a Krilín el primero y vence a C-16 y C-18. Para C-19, controla a SSJ Vegeta y vence a C19. Para C-20, juega con C-19 y véncele. Para Burtta y Jis, juega con Goku y derrótalos. Para Gineu, juega con Vegeta y vence a Gineu-Goku y Jis. Para Célula 2m juega con Célula 1 y vence a C-17. Para Celulita, juega con Célula perfecto y vence a Celulita. Para Célula, juega con Piccolo y derrota a Célula. Para Chibi Trunks, desbloquea a Majin Vegeta. Para Evil Bu (Gohan), desbloquea a Evil Bu, juega con Gotenks y derrota a Evil Bu(Gotenks). Para Evil Bu, juega con Bu Gordo y derrota a Evil Bu. Para Evil King Piccolo, completa las fases del fututo con SSJ Trunks Futuro. Para Bu Gordo, juega con el pequeño Trunks y derrota al Bu Gordo. Hay unos cuantos personajes más, pero no nos caben aquí. Los veremos el mes que viene.

THE GETAWAY

Venganza y justicia. Crimen y ley. Mark Hammond y Frank Carter. Dos caras de la misma moneda, dos hombres que tendrán que cambiar de bando para acabar con el enemigo que ha destruido sus vidas. ¿Estáis dispuestos a saltaros todas las normas junto a ellos?

CONSEJOS PREVIOS

1 Hammond es un fuera de la ley, Carter es un poli. Mark tiene que evitar en lo posible montar demasiados "pollos" al volante, mientras que Carter puede ir más rápido sin preocuparse de la policía.

2 Esas "musiquillas" que escucháis en algunos momentos son unos indicadores que os dicen que habéis llamado la atención de la policía, que os persiguen los mafiosos o bien que os aproximáis a vuestro objetivo.

3 Vigilad el gasto de munición: las escopetas y los fusiles se agotan rápidamente. Si os quedáis "secos", poneos a cubierto y regresad a zonas de cadáveres para recoger sus armas.

4 No os hagáis los héroes: si vuestras ropas están demasiado manchadas de sangre, es hora de ocultarse y apoyarse en la pared, hasta que recuperéis toda la energía.

5 Escuchad lo que dicen los personajes: a veces os dan pistas, como la localización del enemigo que buscáis o dónde se encuentra el lugar al que os dirigís.

6 Toda precaución es poca en las misiones de infiltración, sobre todo en aquellas en las que tenéis que perseguir a un personaje. Mantener las distancias es vital.

7 Sin prisa, pero sin pausa: tenéis que ser más listos que vuestros enemigos. Acabad con ellos uno a uno, despistadlos, y usad siempre el entorno en vuestra ventaja.

ASÍ SE JUEGA

1- MISIONES DE CONDUCCIÓN

En las misiones de conducción podéis empezar subidos a un "carro", o robar uno. Nada tan sencillo como detener un vehículo, pulsar Círculo y echar a su ocupante.

Cuando estáis al volante, no hay ningún tipo de indicación, mapa o radar que os indique vuestro objetivo. ¡Nada! Y a no ser que seáis londinenses de pura cepa, es dudoso que lleguéis sin problemas al Soho o a Chinatown. Pero, como se suele decir, el diablo está en los detalles: los intermitentes traseros os indican la dirección a seguir. ***Luz izquierda: girar al oeste. Luz derecha: torcer al Este. Ninguna luz: todo de frente. Y si ambas luces comienzan a parpadear, es que vuestro objetivo está muy cerca*** **(1)**. En otras ocasiones la misión consiste en una persecución, por lo que debéis seguir de cerca de vuestro objetivo y no perderle de vista para superar el objetivo. ***También hay misiones en las que tendréis que destruir otros vehículos a fuerza de embestirlos, y finalmente encontramos misiones con tiempo límite***, en las que hay que llegar a un lugar cuanto antes: si escucháis un tintineo cada vez más rápido, es que el plazo se agota.

2- MISIONES DE ACCIÓN

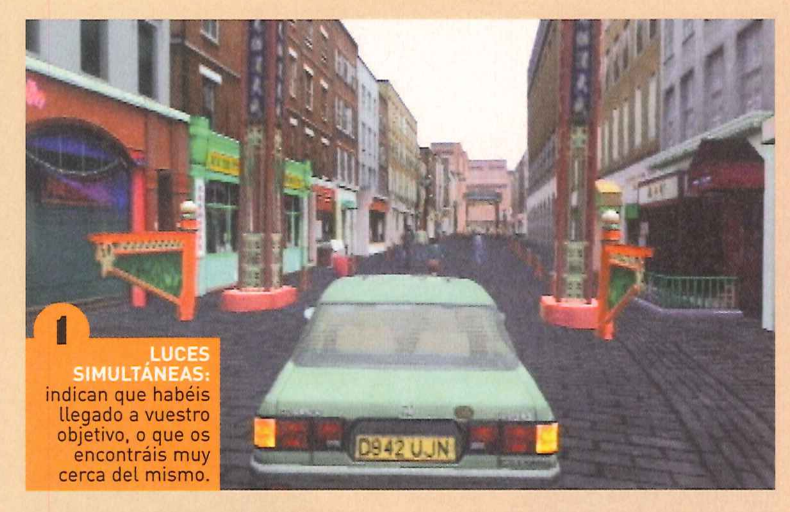
Básicamente, ***las misiones de acción se dividen en dos categorías:*** disparos **(2)** e infiltración **(3)**. En las de disparos lo principal es acabar con los enemigos, mientras que en las de infiltración tenéis que llegar a un punto sin ser descubiertos. Al menos en este tipo de misiones no estáis del todo indefensos, ya que ***podéis sorprender a los enemigos por la espalda e inmovilizarlos.***

3- MOVIMIENTOS

Las primeras misiones de acción pueden desorientaros levemente: muchos enemigos, disparos por todas partes... Pero ni mucho menos estáis indefensos. Tanto Mark como Carter saben defenderse muy bien: pueden acercase a sus rivales por la espalda y agarrarlos, bien para noquearlos (Mark es menos sutil y prefiere romperles el cuello), o bien para usarlos como escudos humanos y disparar a sus enemigos.

Hablando de disparar, ***nuestros chicos sólo pueden conseguir armas quitándoselas a los enemigos caídos, concretamente pistolas, escopetas, uzis y fusiles de asalto***. Son de munición limitada, pero se les puede dar un uso... creativo. Si os apostáis contra una pared (pulsando X), podéis disparar el arma a través de las puertas que tengáis al lado pulsando Cuadrado. También lo podéis hacer agachados tras una caja, e incluso levantaros rápidamente (pulsando R1), disparar y volver a poneros a cubierto. No está mal ¿eh? Y gracias al botón R2 y la puntería manual, podéis abrir fuego sobre materiales explosivos y liquidar a varios enemigos de un disparo **(5)**. Pero es inevitable recibir uno o dos balazos. ***En esos ca-***



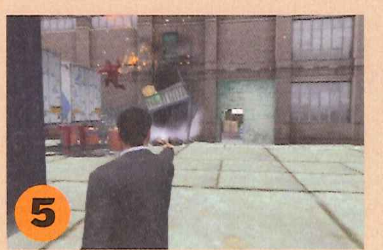


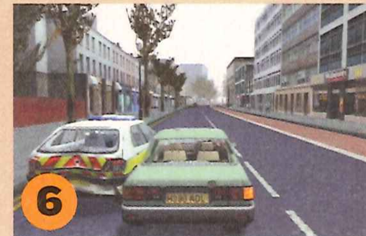
1 LUCES SIMULTÁNEAS: indican que habéis llegado a vuestro objetivo, o que os encontráis muy cerca del mismo.


2 ESCUDO HUMANO. Coger rehénes no sólo sirve para librarnos de enemigos, sino también como protección.


3


4


5


6


7


8


9


10

sos, lo mejor es escapar con volteretas (pulsando X) y ponerse a cubierto, para recuperar salud poco a poco apoyados contra una pared.

4- PERSECUCIONES

Durante las misiones de conducción es muy probable que tengáis compañía no deseada, ya sea la policía, las Tríadas, la mafia del Soho o los jamaicanos. ***Todos ellos tratarán de embestiros, destrozar vuestro vehículo, disparar a los neumáticos del coche o simplemente defenestraros*** (6). De entre todos ellos, los peores son sin duda los policías, ya que cuentan con muchos efectivos, y son capaces de formar controles de carretera, verdaderas barreras que tienen hasta tachuelas para reventaros las ruedas (¡qué mala idea tienen!). Un buen consejo es escuchar la radio de la policía, ya que indica la dirección que los agentes van a tomar.

Tampoco está de más que, si podéis, respetéis las señales viales y no vayáis atropellando a todo quisqui. Por supuesto, hay que tener en cuenta que demasiados impactos no sólo pueden hacer que el coche se queme, sino que las luces traseras se irán al cuerno. ***Y si os veis en la necesidad de cambiar de coche, procurad no hacerlo con muchos "fans" tras vosotros,*** o bien bajad rápidamente del coche y acabad con vuestros perseguidores antes de robar el vehículo deseado.

5 - VEHÍCULOS

Haceos a la idea de que Londres es como una tienda de golosinas: ***montones de coches, de todos los tamaños, colores y modelos*** (7), ¡y todos a vuestra disposición! Citroen Saxo, Lexus SC430, TVR Tuscan, Nissan Skyline, Bentley... Los mejores vehículos están en la parte "finolis" de la ciudad, pero no hay que despreciar los coches lentos y pesados: son más robustos y fiables.

Conducir autobuses o camiones es divertido, pero poco recomendable: es fácil que os quedéis atascados y ser arrestados al instante.

6 - LA CIUDAD

«The Getaway» presenta una reproducción fiel de la parte central de Londres (8). Al tratarse de localizaciones reales, al final os quedaréis con la copla de sitios como el Big Ben o el Imax, algo que os vendrá de perlas para moveros mejor por la ciudad. ***Pero ese realismo no se reduce a sitios y lugares, sino que la gente también varía dependiendo de la zona en la que estemos.*** En las zonas industriales o los bajos fondos, la gente viste de forma modesta, y los coches son utilitarios. En cambio, en la zona comercial o las grandes mansiones, podéis encontrar grandes deportivos y gente "de alto standing". ***La policía se concentra en esta zona, mientras que los mafiosos prefieren las zonas más pobres.***

Y no olvidéis el tráfico por la izquierda (9). Tardaréis en acostumbraros, pero podéis usarlo en vuestra ventaja para que los enemigos que os persigan se la peguen contra los coches y os dejen tranquilos.

7 - MODO LIBRE

Entre los extras de «The Getaway» podéis encontrar este peculiar modo de juego. Básicamente, se le puede definir como un ***"simulador de turismo".*** De nuevo controláis a Mark, a bordo de un peculiar bólido que alcanza una velocidad punta bastante interesante (10). Mark puede recorrer la ciudad sin ningún límite temporal, ya que aquí la misión es disfrutar de las diferentes localizaciones de Londres.

Si no sabéis a dónde ir, podéis seguir las rutas turísticas de los autobuses, que hacen paradas en lugares emblemáticos como Picadilly Circus o Trafalgar Square. Y si lo que queréis es cambiar los papeles, nada más fácil que "tomar prestado" un taxi y ser vosotros los que llevéis a los turistas por las zonas más conocidas. ¿Acción? También la hay, ya que Mark va armado y puede montar bronca cuando quiera. Probad a retar a la policía y tratad de sobrevivir a ellos en un peculiar "modo de supervivencia".

MISIONES DE MARK HAMMOND

Largo es el camino que lleva a la venganza... Antes de poder ajustar cuentas con Charlie Jolson, Mark tendrá que ser su peón en una larga serie de misiones suicidas.


11 UN HOMBRE ROTO. Mark se ve obligado a volver a los malos hábitos cuando ve cómo su mujer es asesinada ante sus ojos.


12 ¡TRAS EL COCHE ROJO! No perdáis de vista el coche de los asesinos de Susie. Lleva directamente a la boca del lobo...

Intimidador

1- PERSECUCIÓN

Mark no se puede quedar de brazos cruzados, sobre todo tras ver cómo matan a su esposa y secuestran a su hijo (11). Para ponernos las cosas fáciles, el tráfico de la zona no es demasiado denso, y comenzamos la misión subidos al coche.

Hay que seguir al vehículo rojo de los secuestradores, algo sencillo si atendéis a las indicaciones de los intermitentes traseros. *Cuando lleguéis a la entrada de un almacén (veréis el coche rojo aparcado en la entrada) y ambas luces parpadeen, el propio Mark os confirmará que ése es el lugar* (12).

2- ASALTO

Tras disparar sobre el primer matón, actuad con rapidez y *disparad (bajo el modo de puntería precisa) sobre los barriles de combustible* (13) que hay a la izquierda de la entrada: la bonita explosión liquidará a unos cuantos maleantes, incluyendo uno que deja caer un fusil de asalto. *Ya en el interior del almacén, es conveniente vigilar las esquinas,* ya que los hombres de Jolson aparecen inesperadamente. Con paciencia y buena letra podréis ver, tras un par de salas, la oficina de Charlie. Pero no os confiéis: es una trampa de Eyebrows. Parece que el futuro pinta muy negro para Mark Hammond...

Quemando puentes

1- IR A THE REPUBLIC

Mal asunto: tras recibir una soberana paliza (14), Mark tiene su primer encargo, y no es nada agradable: *debe regresar al Soho y destrozar el restaurante The Republic,* ¡y allí están todos sus amigos! Con el Range Rover no tendréis problemas para llegar, siempre y cuando vayáis por el puente que cruza el Támesis y evitéis a la pasma a toda costa, ya que poco antes del restaurante han colocado un puesto de control. *Cuando veáis la fachada gris de The Republic, bajad del coche un par de portales antes* (15).

2- AMISTAD EN LLAMAS

Conviene acercarse al portero desarmado, ya que reconoce a Mark al instante. Una vez dentro, lo mejor es *disparar a través de la ventanilla de recepción, para después acabar con toda la vigilancia de la sala de la izquierda.* Subiendo las escaleras hay más matones, al igual que en las salas de la primera y la segunda planta. En la primera planta conviene tener cuidado con el barman, que lleva escopeta, y con el pistolero que se oculta tras una mesa. Una vez *en la segunda planta, hay que seguir los mismos pasos que en la anterior y además disparar sobre uno o dos de los candiles de la pared del fondo* (16) (¿candiles de aceite en un restaurante sin salida de incendios? ¡Vaya ocurrencias tienen estos londinenses!). *Cuando las llamas comiencen a propagarse, lo mejor es salir pitando y no respirar mucho humo, ya que perderéis salud y acabaréis muertos.*

3 - FUGA

La poli está esperando a Mark, así que es inevitable disparar sobre ellos si queréis superar sus controles. Después, todo es tan fácil como *robar un coche (o usar el que os trajo hasta el restaurante) y alejarse un par de manzanas.*

Percepción artística

1- DESCALZOS POR EL PARQUE

El nuevo encarguito de Charlie Jolson lleva a Mark a una galería de arte en Hyde Park, un parque muy similar al Retiro o cualquier parque de una gran ciudad. *El museo se encuentra junto a ese gran parque, en una entrada lateral al oeste del recinto.* Se trata de un lugar no muy alejado del punto en el que os encontráis al principio de esta fase, pero al que cuesta llegar, más que nada porque la policía ha comenzado a intensificar la búsqueda contra Mark, que también es perseguido por los despechados dueños de The Republic. *Una vez lleguéis a la entrada del museo, aparcad cerca de la puerta y entrad desarmados.*

2- SURREALISMO ORIENTAL

La recepcionista indica a Mark que la sala que busca se encuentra a la izquierda, subiendo unas escaleras.

Pronto veréis que la zona está plagada de "cigarras", los miembros de las tríadas. Lo mejor es *sacar el arma nada más llegar a las escale-*

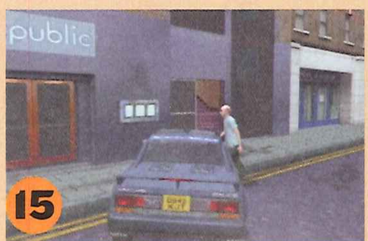


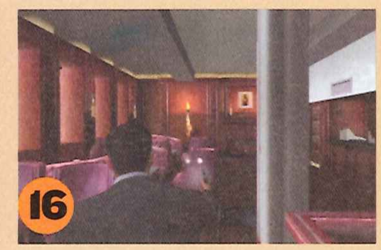


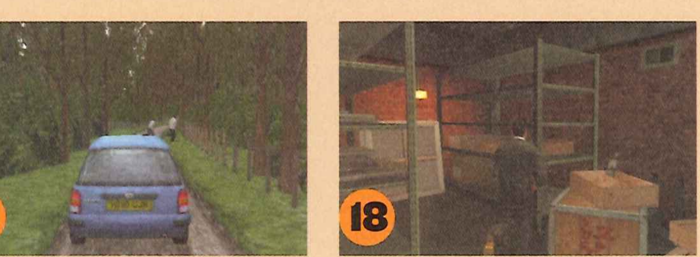
DISPAROS CERTEROS. Si abrís fuego sobre los barriles rojos, la explosión acabará con varios enemigos de una tacada.

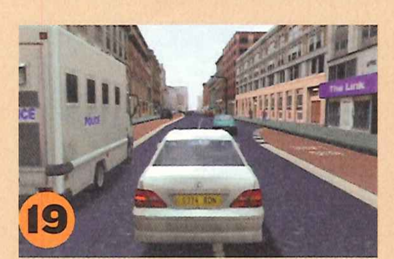


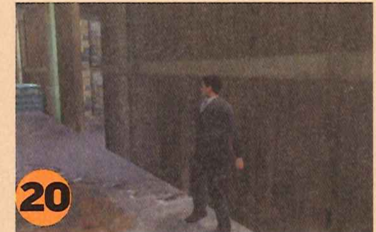
REUNIÓN LETAL. Además de amenazar a su hijo, Charlie le da un "repaso" a Mark para obligarle a hacer sus encargos.

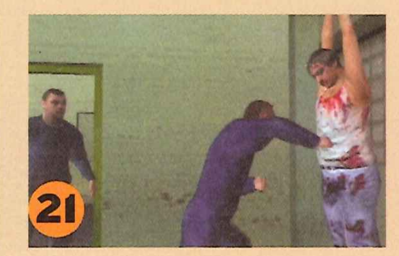


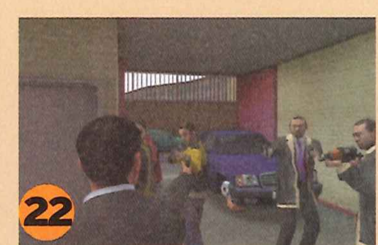












ras (momento en el que es inevitable que os descubran), y abrir fuego sobre todos los mafiosos. Tras cruzar un par de salas y reducir las defensas chinas, hay unas escaleras que bajan dos plantas. Una vez en el sótano, hay que ***avanzar de frente, pero con cuidado, ya que llegan varias oleadas de orientales. Muertos todos, podéis encontrar la figura de terracota al fondo a la derecha, dentro de una caja de embalaje justo al fondo (18).***

3- UN TRAGO EN EL SPOTTED DOG

Los cigarras comienzan el acoso contra Mark nada más abandonar el museo, ¡y los policías también se apuntan a la fiesta, "yujujú"! Una buena estrategia para despistarles a todos es ***atravesar el parque y continuar en dirección contraria hasta llegar a Whitehall, concretamente al pub Spotted Dog donde Charlie ha citado a Mark.***

→Colaboración delictiva

1- A POR EL FURGÓN

Como si no fuese bastante con el psicópata de Eyebrows, ahora toca liberar a un amigo suyo, Jake. Tratad de evitar a la policía y seguid las indicaciones hasta que veáis un furgón blanco policial (19). ***Debéis embestirle hasta que quede destrozado,*** algo no del todo fácil debido a la resistencia del vehículo. Y tened también ***cuidado con vuestro propio coche, no vayáis a pensar que es indestructible, majetes.***

2- CARTER HACE SU ENTRADA

¿Quién es ese misterioso poli que casi se mata para deteneros? Por ahora no importa, ya que lo principal es ***llevar a Jake y Eyebrows de vuelta al cuchitril de Charlie.*** La poli no da ahora demasiados problemas, así que es pan comido llegar al lugar. De todas formas, ***no os entretengáis recogiendo flores por el camino, que nunca se sabe.***

→¿Taxi para el señor Chai?

1- UN POCO DE SIGILO

Es hora de intentar fastidiar a Charlie. Tal vez en su despacho haya algo... Id por la derecha y llegad a la pared del fondo del almacén. Seguid de frente y, pasando la puerta de la derecha, ***liquidad al tipo que vigila la siguiente entrada. Subid las escaleras y llegad a la sala del fondo, que es la oficina de Charlie (20).*** ¡Ahora por fin es vuestro!

2- CHOP SUEY A DOMICILIO

Pobre Mark: tan cerca de acabar con Jolson... ***Ahora le toca llevar a un peculiar copiloto, un fiambre (21) que debe transportar al restaurante Siu Fun, en Chinatown.*** Como siempre, los del Soho y la policía se interponen en vuestro camino, así que recordad que no podéis cambiar de vehículo.

→Más vale malo conocido

1- COLOCANDO LA RATONERA

Las Tríadas no están demasiado contentas con el paquete que les ha entregado Mark. No tardarán en ir tras él, así que ***pisad a fondo el acelerador y poned rumbo a Holywell Street, en los suburbios. Debéis atraer a los chinos a la base de los jamaicanos.*** ¡Ojo con el coche, que no quede destrozado!

2- BAJO FUEGO CRUZADO

Los chinos y los jamaicanos se están masacrando entre ellos, pero aún así les queda tiempo de disparar a Mark (22). ***Buscad refugio cerca de la furgoneta que hay al fondo a la derecha, y desde ahí id acabando con todos ellos.*** ▸▸


23 EYEBROWS. Este asesino puede parecer inestable, pero es un tipo frío y calculador. Por algo es la mano derecha de Charlie...


24 BÚSQUEDA IMPOSIBLE. Encontrar la furgoneta de teléfonos es difícil ¡Está en la otra punta de Londres!


25


26

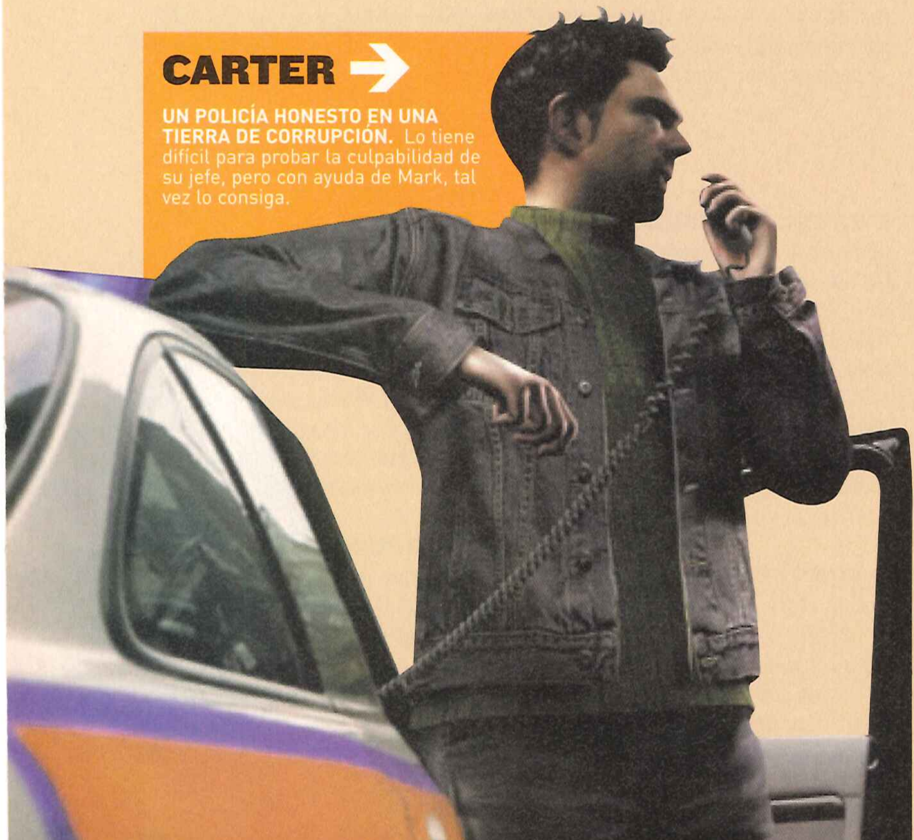

27 NI UN SOLO SUSPIRO. Para atrapar a Mcormack hay que seguirle por toda la comisaría, sin que nos descubra en ningún momento.


28


29

CARTER

UN POLICÍA HONESTO EN UNA TIERRA DE CORRUPCIÓN. Lo tiene difícil para probar la culpabilidad de su jefe, pero con ayuda de Mark, tal vez lo consiga.



Trabajo sucio

1- DE PUNTA A PUNTA

Eyebrows (23) tampoco le pone las cosas fáciles a Mark: tiene que buscar una furgoneta de reparación falsa, ¡en el otro extremo de la ciudad! Posiblemente se trata de la misión en coche más dura del juego, sobre todo por su duración y la intensidad del acoso policial. La mejor táctica es ***evitar las vías principales, usar los carriles de sentido contrario (sobre todo al cruzar el Támesis) y cambiar de vehículo sólo si la zona está relativamente despejada de maderos***.

Tan pronto veáis la furgoneta blanca aparcada junto a la acera (24), subid a ella y estaréis a salvo .

2- ACOSO Y DERRIBO

A bordo de la furgoneta, la misión de Mark es dar caza a la verdadera furgoneta y acabar con ella. Es mejor que os mováis con rapidez, directamente al Este desde vuestra posición (25). ***En cuanto podáis ver la furgoneta gemela, embestidla a tope hasta que quede inutilizada.***

3- UNA PRESA ESCURRIDIZA

¿Creíais que lo peor había pasado? Sí, si... Seguid las indicaciones de los intermitentes para llegar a la comisaría (26). ***Bajad y reuniros con el guardia que está en la entrada principal. Seguidle hasta la zona de reparaciones sin adelantarle y escuchad sus indicaciones***.

Cuando deje de hablar, salid de la sala de recreo, seguid al fondo y luego a la izquierda. ***Pasada la sala de oficinas*** (la de los ordenadores) veréis unas escaleras al fondo a la derecha: ***subid y seguid un par de veces al fondo y luego a la derecha, hasta ver una puerta abierta junto a un cartel que dice "Evidence Room"*** (Sala de Pruebas). Allí está la pistola de la que os habló Eyebrows. Cogedla y pegaos a la



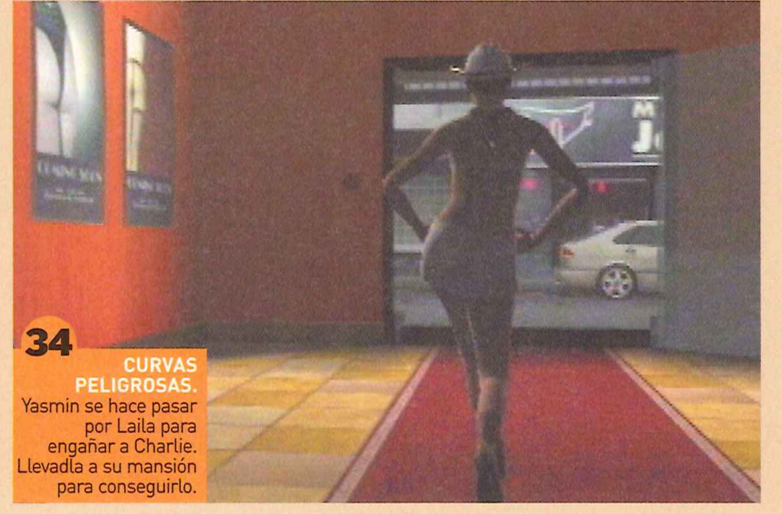

30 LA CORTA CARRERA DE LAILA Esta "stripper" es la favorita de Charlie, y eso es algo que le va a costar un buen disgusto a la chica...

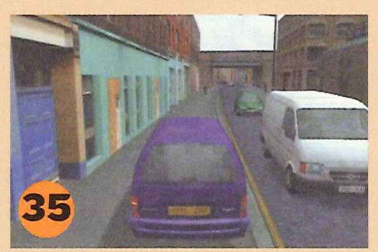


31 NO TE ENTRETENGAS, YASMIN. Procurad que esta chica no pierda tanto el tiempo metida en tiroteos contra la policía.


32


33


34 CURVAS PELIGROSAS. Yasmin se hace pasar por Laila para engañar a Charlie. Llevadla a su mansión para conseguirlo.


35


36

pared que hay justo enfrente de la entrada: si afináis el oído escucharéis a Mcormarck riñendo a su subordinado. ***Es muy importante que le sigáis sin ser descubiertos, PERO JAMÁS LE DISPARÉIS*** **(27)**. En la sala de los procesadores, rodeadlos por la izquierda para que no os descubra su ayudante.

Después, cruzad un par de salas más hasta que Mcormack baje a planta principal. ***Su destino es la sala de interrogatorios, al fondo a la izquierda. Una vez lleguéis allí podéis acribillarle sin problemas.***

4- TOCATTA Y FUGA

Hay que escapar de la comisaría, ¡y rápido! Yasmine puede echar una mano contra los policías, pero tened cuidado de no dispararla por error o de no recibir sus balazos **(28)**. ***Salid por la izquierda, cruzad el comedor y llegaréis a la sala de recreo. Por la izquierda hay una salida trasera, donde debéis actuar con mucha rapidez: usad la puntería precisa para disparar sobre la caja de fusibles*** (esquina superior izquierda) que hay junto a la puerta de salida, para evitar que se cierre **(29)**. ***Coged el coche y escapar a toda velocidad.***

→ Un toque de distinción

1- DE VUELTA AL SOHO

Charlie se ha encaprichado de una "stripper" **(30)**, así que toca hacer de canguro recadero e ir a buscarla al pub Touch of Class, en el Soho. La cuestión es que no es un viaje de placer precisamente, ya que Yasmin nos acompaña y es difícil cambiar de coche con ella: a la nena le gusta demasiado liarse a tiros con la pasma **(31)**. Eso sin olvidar que, después de quemar The Republic, Mark no es muy querido en el Soho, así que ***conviene robar un coche rápido y evitar las calles que tengan más tráfico.*** El club de striptease no está muy lejos **(32)**.

2- BAILA PARA MÍ

Era de esperar que a Mark no le recibiesen con besos y caricias... Preparaos para una buena ensalada de tiros en el club de striptease. ***Tened cuidado con los matones que se esconden tras la barra y la mesa*** **(33)**, ***y estad pendientes de la salud de Yasmin.*** Al fondo, a la izquierda, se encuentra vuestro objetivo: Laila, que cae víctima del tiroteo. Por suerte, Yasmin tiene buen cuerpo y mejor cerebro...

→ La vaquera y el dinero

1- DOBLE IDENTIDAD

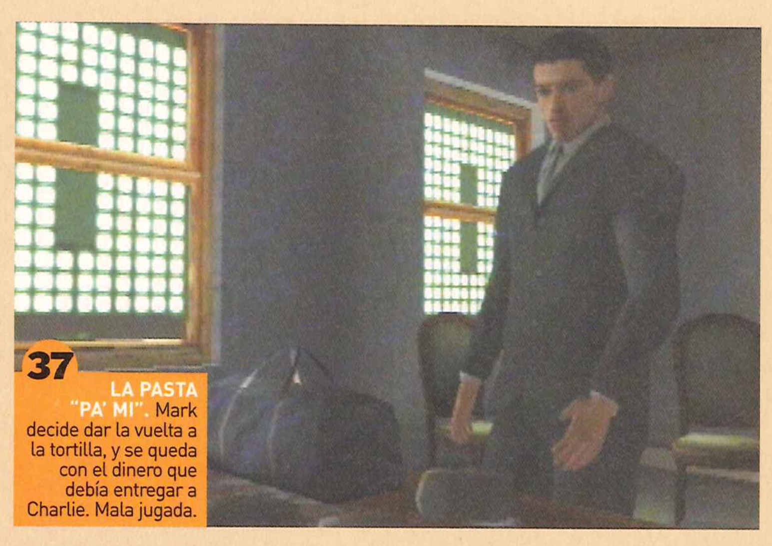
Yasmin se hace pasar por Laila **(34)**, así que Mark debe llevarla a la mansión de Charlie en Mayfair, para que intente encontrar a Alex. No está demasiado lejos, pero la policía sigue tan pesadita como siempre. ***Es mejor ir por calles de trafico escaso y con un buen coche, como por ejemplo un Lotus.***

2- EN BUSCA DEL "LABO"

Charlie pretende hacerse con el dinero de los jamaicanos, concretamente el que guardan en un laboratorio de droga en los suburbios. No está lejos del almacén de Jolson. De nuevo, ***máxima precaución con la pasma.*** **(35)**

3- RON JAMAICANO

La vigilancia es muy alta. ***Subid las escaleras con cuidado y disparad a todo el que se parezca a Bob Marley*** **(36)**. A muchos les podéis pillar desprevenidos, pero otros. en cambio. van fuertemente armados. ***En la última planta, en la habitación de la derecha, veréis la bolsa con la pasta. ¡Quedaos con ella!*** ▶▶

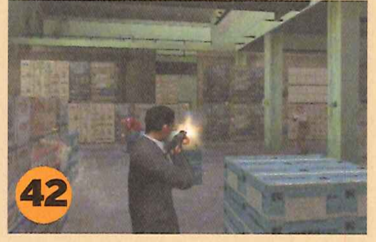

37 LA PASTA "PA' MI". Mark decide dar la vuelta a la tortilla, y se queda con el dinero que debía entregar a Charlie. Mala jugada.


38 ENTREGA ESPECIAL. La bolsa con el "dinero" debe ser entregada en el depósito de Charlie, al Este del centro.


39


40


41 ATRAPADOS DE NUEVO. Yas y Mark no llegan muy lejos en su cruzada contra Charlie. Hay que escapar del depósito.


42


43

Gato encerrado

1- GATO POR LIEBRE

Charlie Jolson cita al sufrido Mark para que le entregue el dinero en un nuevo lugar, pero no sabe que nuestro antihéroe ha decidido quedarse con la pasta (37).

El lugar de la entrega es un almacén que el viejo Jolson usa para traficar con electrodomésticos falsificados (como más tarde dirá el propio Mcormack, es un negocio un tanto estúpido, pero en fin...). La gracia es que ahora persiguen a Hammond también los jamaicanos, además de la incansable policía de Londres, así que debéis usar las rutas que os resulten más familiares, los carriles de sentido contrario y los callejones más estrechos. Vamos, que *mejor que os deis prisa para llegar sin ser detenidos, ¡o liquidados! Tan pronto entréis en el depósito, pasará el peligro.* (38)

2- SOLO CONTRA EL MUNDO

La treta de Mark no le sale bien, y debe vérselas con todos los Bethnal Green. Mientras el grupo está distraído, *id a la parte trasera y subid las escaleras que llevan a una plataforma superior.* Desde allí, disparad al matón de enfrente y a los dos que os atacan desde abajo. *Ahora bajad e id hacia la izquierda, para disparar sobre los explosivos* (39) cercanos a las rampas de transporte. *Seguid hacia delante y tratad de acribillar a Jake* (aunque sólo sirva para que se aleje de la zona). *Disparad sobre los explosivos que hay a la derecha* (40) *y subid por las escaleras que ha tomado Jake. Bajad a continuación hasta llegar a una sala oscura.* Entrad ahí y seréis testigos de cómo Mark cae POR SEGUNDA VEZ en la misma trampa. ¡Espabila, chaval! Al menos ahora comienzan a atarse todos los cabos de la historia.

El hijo pródigo

1- FUGA DE DOS

Otra vez atrapado, y otra vez "apalizado" hasta casi morir (41). Por cierto, ¿recordáis al polizonte que casi os chafa la misión en la que tuvisteis que liberar a Jake, la del furgón policial? Pues se llama Frank Carter, y ha venido a rescatar a Mark y a Yasmin. Puede que Carter tenga cara de psicópata, pero parece un tío de fiar. Tras dejar que os abra la puerta de la celda, debéis abriros paso a tiros para escapar del almacén (42). *Vigilad que Yasmin no os pegue un tiro por error, y cuidado con las esquinas traicioneras. Cuando lleguéis a la salida, subid al coche y huid a toda caña.*

2- CAMINO DE LA MANSIÓN

La excursión habitual: muchos polis, muchos matones, muchos problemas... La mansión de Jolson está algo alejada. Tenéis que moveros hacia el Norte, en concreto pasando el Támesis y en la zona más finolis del centro, la zona residencial (43). *Bajad del coche y dirigíos a la escalinata que conduce abajo.*

3- CÓMO MOVERSE EN UNA TELARAÑA

Como bien le avisa Yasmin a Mark, nada más comenzar su incursión en la casa de Charlie Jolson, las medidas de seguridad en la mansión son extremas. Tenéis que abrir paso a Yasmin, que siempre va tras los pasos de Mark, y evitar todas las trampas que hay repartidas por todas las plantas y habitaciones del edificio, además de los habituales guardias y matones. Prestad mucha atención: *cada vez que lleguéis a una entrada, veréis una red de rayos láser que, si la cruzáis, activa un gas venenoso que acaba con vosotros casi al instante.* El truco



44 **COMO ESTORNUDES, ESTÁS MUERTO.** Para superar los rayos hay que ir pegados a la pared o dar volteretas.



45 **TANTO ESFUERZO PARA NADA.** Eyebrows consigue escapar con el hijo de Mark. Debemos seguirle hasta el barco Sol Vita.



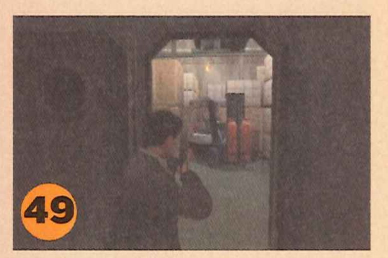
46



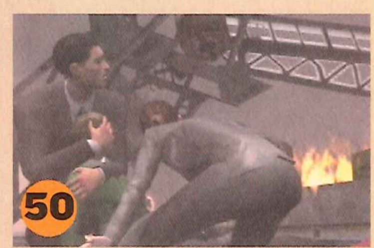
47



48 **FUEGO SOBRE EL AGUA.** Disparando a los barriles de combustible acabaremos con varios enemigos.



49



50

está en "rodear" esas redes, bien pasando entre los rayos pegándoos a la pared, bien rodando para pasar bajo los rayos (ya sean verticales u horizontales, respectivamente). De este modo, las redes se desactivan y Yasmin puede avanzar. Ah, y por supuesto también hay guardias a raudales... ***La primera es fácil, basta con pegarse a la pared de la izquierda.*** Está en la planta baja, antes de llegar a la bodega.

La siguiente, la de las escaleras que suben en la bodega, se puede cruzar igual, pegados a la pared de la izquierda (podéis subir las escaleras mientras lo hacéis). Aunque otro método para evitarla es llamar la atención de los guardias que hay al final de la escalera, hacer que bajen y correr, ya que todo se reduce a esperar a que el gas acabe con ellos. ***La tercera se puede superar rodando y pasando bajo el rayo.*** En ***la cuarta (tras subir al primer piso, y que bloquea las escaleras al segundo), tenéis que entrar en la gran sala contigua y superar el combinado de redes, una vertical y otra horizontal.*** Una versión más compleja es la que está bloqueando el acceso al tercer piso.

Un último consejo: liquidad a los matones tan pronto los veáis, ya que si se acercan demasiado pueden cruzar una de las redes y chafaros toda la misión. **(44).** También conviene tener en cuenta que, si activamos una trampa, podemos buscar refugio en una habitación anterior, a toda prisa y dando tiempo a Yasmin para que nos siga.

→ A bordo del Sol Vita

1- UN CRUCERO EN LA CIUDAD

Tanto esfuerzo con las trampas electrónicas para nada **(45)**: Eyebrows escapa con Alex y se lo lleva al barco. Pero tranquilidad: ¡se acerca el gran final! Hay que llegar al barco Sol Vita cuanto antes para detener los planes de Charlie, es decir, antes de que este psicópata haga volar Londres . El dichoso buque se encuentra en Saint Savior, un muelle un poco difícil de encontrar, ya que está en plena ciudad, algo escondido la verdad. Tomaoslo con calma y prestad total atención a las indicaciones de los intermitentes, vuestra mejor guía en esta búsqueda. ***En cuanto veáis unas verjas y los intermitentes parpadeen, habréis llegado.* (46)**

2- AJUSTE DE CUENTAS

Harry tiene que pagar por el daño hecho a Mark. Lo primero es ***acabar con todos los guardias apostados en la cubierta del barco, y desde allí llegar al puente* (47)**. Yasmin se queda en la primera sala, y Mark baja a la sala de máquinas. ***Una vez lleguéis a la bodega, disparad sobre los barriles que hay a izquierda y derecha para despejar la zona* (48)*. Después, seguid el pasillo hasta entrar en la sala principal de la bodega.***

Lo importante es tener cuidado con los enemigos escondidos y con las cajas, ya que el "bueno" de Harry trata de dejarlas caer sobre la cabeza de Mark. ***Subid las escaleras a la pasarela superior, salid por la puerta de la izquierda y bajad hacia la puerta central. Disparad sobre las bombonas* (49)** que lleva el montacargas (hacedlo antes de entrar) y esquivad la caja que cae justo después. Harry no anda lejos y es presa fácil. Después, pasmaos con la ingenuidad de Mark... ¿adivináis qué ocurre? ¡Exacto, que vuelve a caer en la trampa de siempre! ¡Por tercera vez! Suerte que esto no acaba aquí... ¿o sí? **(50).** ▶▶

MISIONES DEL DETECTIVE CARTER

Es difícil estar del lado de la Ley, cuando todo el cuerpo de policía está corrupto hasta la médula. Carter va a tener que pelear duro para acabar con ese "cáncer delictivo".


51 LECCIÓN DE ARRESTO. Carter no se anda con bromas a la hora de atrapar maleantes: los agarra y les da un buen golpe.


52 CAMINO DEL HOSPITAL. Para salvar a Joe contamos con todo el tráfico despejado, y podemos seguir a las ambulancias.

La tienda de oportunidades

1- ARRESTO DOMICILIARIO

La primera misión de Carter le lleva tras los pasos de Jake Jonson (por tanto, los hechos transcurren poco después del asesinato de Susie, la esposa de Mark). Su compañero Joe corre que se las pela para ser un abuelo, así que ***seguid sus pasos y subid al primer piso.***

Cuando encontréis un pasillo con un boquete en el suelo que os impide avanzar, cruzad el agujero pegados a la pared. En el segundo piso, en el que contaréis con la ayuda de los antidisturbios, se encuentra el escurridizo Jake, vuestra presa: acercaros a él, pulsad el botón X para atraparle y el Cuadrado para noquearle. Ha sido un arresto bastante fácil, ¿verdad? (51)

2- AGENTE HERIDO

Joe ha querido hacerse el héroe y lo ha pagado caro. ***Debéis llevarle al hospital UCL (en Tottenham Court) cuanto antes si no queréis que se desangre.*** Pero ser poli tiene sus ventajas: el tráfico está más despejado, y los vehículos se apartan al oír nuestra sirena. Si os despistáis, ***seguid a las ambulancias y llegaréis sin complicaciones.*** (52)

Mostrar remordimientos

1- PICNIC JUNTO AL RÍO

Los jamaicanos y sus "polvos de la risa"... Hay que interceptar una partida de crack, para lo cual ***debéis ir a un depósito junto al río, un gran almacén rodeado de verjas.*** De nuevo contáis con la ayuda de un tráfico fluido y sin complicaciones, cortesía de la comisaría.

2- TIRO AL "JAMAICOL"

Un almacén tan grande es el lugar perfecto para que os tiendan una trampa. Vigilad bien las esquinas y tampoco perdáis de vista los montacargas, ya que pueden aplastaros si no os andáis con cuidado. ***Cuando lleguéis a una zona abierta, preparaos para un tiroteo sin cuartel en el que, afortunadamente, contáis de nuevo con el apoyo de las fuerzas especiales*** (53). Los jefes jamaicanos que tenéis que arrestar se encuentran al fondo, en una furgoneta blanca.

Altercados en el soho

1- EL REGRESO DE "LA REPÚBLICA"

Carter es informado de los disturbios en la zona del Soho, en concreto en el restaurante The Republic (¿no os suena de algo?). Una vez lleguéis allí, veréis que se ha formado una de las buenas. ***Avanzad despacio hacia la zona del conflicto*** (la de la humareda y los coches), ***tratando de ayudar en lo posible a vuestros compañeros.*** Si es necesario, poneos a cubierto tras los vehículos, ***y dejad fuera de combate a todos los delincuentes.*** (54)

2- GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA

A estas alturas, ya os habréis dado cuenta de que estáis siguiendo los pasos de Mark, ¿verdad? Tras arreglar el desasguisado que montó en el restaurante "The Republic," ahora toca comprobar el entuerto que ha montado en el barrio chino, no muy lejos del Soho. Se trata de la zona del Sin Fhun (55), pero no es ahí donde debéis dirigiros, sino al garaje que hay frente a vosotros. ***Bajad de una planta a otra, siempre atentos a los vehículos que irrumpen dispuestos a acabar con vosotros*** (56). No tardaréis en contar con refuerzos, pero aún así tenéis que ***acabad con treinta chinos peleones*** vosotros solitos. Cuidado al bajar las escaleras.

¡Al rojo vivo!

1- LA TRAMPA MÁS EVIDENTE

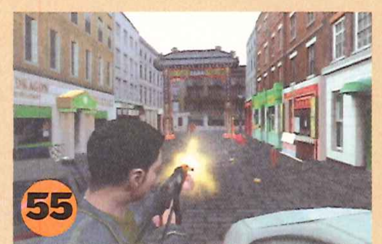
Seguir las travesuras de Mark empieza a no ser tan divertido para Carter... ***Durante la misión de escolta al furgón que traslada a Jake, aparece un coche que lo embiste y se da a la fuga.*** De acuerdo, está claro que es una distracción, pero no tenéis más remedio que ***perseguirlo y tratar de derribarlo.*** Lo mejor es que, nada más comenzar la persecución, tratéis de ade-

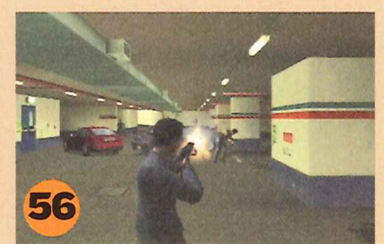




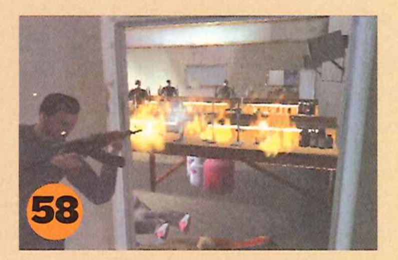
53 GUERRA A JAMAICA. Para arrestar a los jefes de la mafia jamaicana, contaremos con la ayuda de los equipos antidisturbios.


54 UN CAOS URBANO. Los disturbios causados por Mark en el Soho obligan a Carter a proteger inocentes y ayudar a sus compas.


55


56

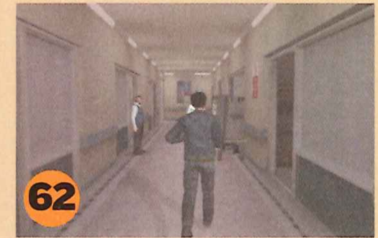

57


58


59


60


61


62

lantarlo en el primer puente (usando el carril de sentido contrario) para darle una gran embestida inicial. El resto del trayecto, ***tratad de manteros pegados al coche y no dejar que os dé esquinazo*** **(57)**.

→Cumplir una obligación

1- MÁS GOLPES CONTRA JAMAICA

Caray con los jamaicanos, está claro que llevan las de perder... ***La siguiente misión de Carter le lleva al laboratorio de drogas jamaicano,*** el mismo que en su momento visita Mark. Así que ya sabéis lo que toca: rumbo a la zona de la periferia, en la zona industrial y de los muelles.

2- RESCATE POLICIAL

Cuando Carter llega allí, se encuentra con lo que más le gusta: tiros a mansalva, música reggae a todo trapo y dos compañeros torturados, víctimas de las trampas de Mcormack. ***Subid las escaleras y disparad desde la esquina al interior del labo donde destilan la droga*** **(58)*****: acabaréis con todos los que se acerquen a la puerta, y luego el fuego se encarga de varios jamaicanos y os deja vía libre.***

→El vigilante

1- LA ESCOLTA

Antes de averiguar qué trama el gordinflas de Mcormack, lo primero es poner a salvo a los compañeros de Carter. ***Bajad las escaleras por delante de ellos y acabad con todos los jamaicanos que aparezcan*** **(59)**. En lugar de salir por la entrada principal, debéis ir por la salida de la derecha, que lleva al callejón. Allí hay policías que se encargarán de los dos compañeros heridos. ***Coged un coche.***

2- PERSECUCIÓN DE UN SUPERIOR

Tan pronto lleguéis a la comisaría, tenéis que ***deteneros junto a la puerta del garaje. Mcormack no tardará en salir en un coche rojo, al que debéis seguir sin perder el rastro.*** Si Mcormack os despista entre el tráfico, seguid las indicaciones de los intermitentes del coche. Pero no os despistéis o tendréis que comenzar de nuevo.

3- COMO UNA SOMBRA

Para que no perdáis ni una palabra de toda la información que suelta Mcormack, debéis seguirle a través del depósito de Charlie, haciendo pausas cada vez que el gordo pare a hablar con alguno de sus compinches. ***Debéis usar las cajas y paquetes del almacén para ocultaros de su vista y de los vigilantes, y seguirle al fondo del almacén.*** Tened mucho cuidado y no os alejéis demasiado del gordo corrupto **(60)**

→Acechando a MCormack

1- CARRERA A VIDA O MUERTE

Carter necesita información precisa, y sólo se la puede proporcionar su viejo compañero Joe, convaleciente en la unidad de cuidados intensivos. ***Debéis ir al hospital a toda prisa, y una vez allí no entréis por el acceso principal***, sino que es más conveniente que rodeéis el hospital para así poder ***acceder por la pequeña puerta que lleva al vestíbulo trasero*** **(61)**.

2- SALVAR A UN AMIGO

Joe se encuentra en la unidad de cuidados intensivos, concretamente en el segundo piso. ***Corred por las escaleras si queréis llegar a tiempo.*** Ya en la segunda planta, id por el pasillo de la derecha (el que está adornado con macetas) ***y entrad en la habitación que tiene un policía parado en la puerta*** **(62)**. ▶▶


63 **VENDAS PARA BALAZOS.** Durante el tiroteo en el hospital hay que procurar no hacer ningún daño a los enfermos.


64 **FUERTE DEFENSA.** Lograr las pruebas contra Charlie no es fácil, sobre todo si nos encontramos recibimientos así.


65


66



67 **EL SÚPER LOTUS.** Este gran coche permite llegar en un instante al depósito de Soddock. Pero cuidado: está fuertemente vigilado.


68


69



Un favor para la humanidad

1- LABOR DE VOLUNTARIADO

Antes de seguir la pista que Joe ha dado a Carter, tenéis que *salvar a todos los pacientes del hospital.* Para permitir que los policías puedan subir a las habitaciones, antes debéis *revisar las dos plantas principales y acabar con todos los matones que veáis* (64). Ah, y procurad no disparar a los enfermos...

2- SUBE AL TREN

Según ha dicho Joe, las pruebas incriminatorias contra Charlie Jolson se encuentran en Scoresby, en el garaje de un almacén que hay en uno de los puentes del ferrocarril. *Se encuentra cerca de la zona industrial de naves y complejos.*

3- YA TE TENGO, JOLSON

Para variar, el almacén o garaje está fuertemente vigilado, incluso con coches apostados a la entrada (65). *Usad el entorno en vuestra ventaja y acabad con todos los matones.* Las evidencias contra Charlie (66) se encuentran en el mueble tirado que hay al fondo, en la esquina izquierda. *Próxima parada: Soddock.*

El expediente Jolson

1- LOTUS, MON AMOUR

Puede que el almacén fuese un cuchitril, pero en el garaje de al lado, por la puerta de la derecha y al fondo, hay dos cochazos (de lo mejorcito del juego). *Coged el Lotus (el favorito de Carter), y salid zumbando hacia vuestra próxima parada: el depósito de Soddock.* (68)

2- DESPACITO Y DE PUNTILLAS

Hora de poner a prueba las habilidades de infiltración de Carter. Primero, *acabad con el vigilante de la entrada, después de que su compañero se aleje de la zona. Luego haced lo mismo con el calvo de la puerta del almacén, el que está comprobando el tablón de anuncios.* Una vez en el almacén, escondeos tras la pila de cajas y esperad a que el grupo de vigilantes se disperse. Entonces es el momento para pasar a la siguiente sala. En ella hay dos guardias (68): *seguid al calvo e inmovilizadlo. Continuad hacia la izquierda y esperad a que el siguiente vigilante se quede sólo: noqueadlo y bajad por las escaleras*. Pegados a la pared, esperad

JAMAICANO

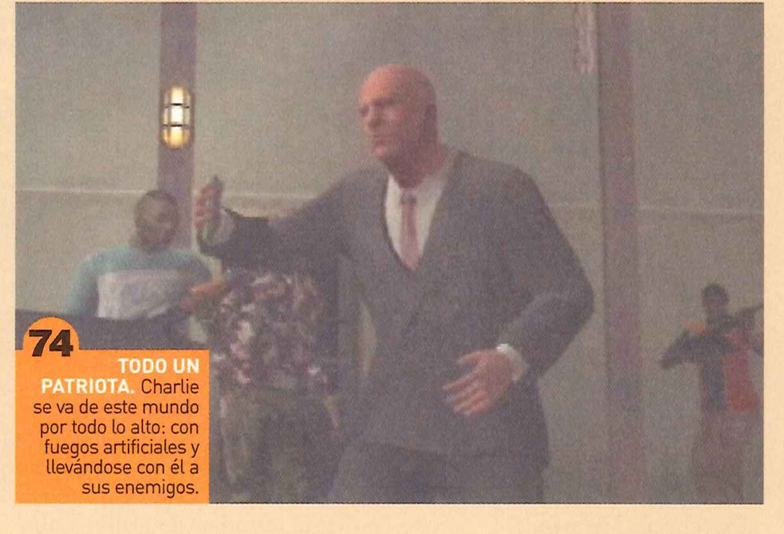
LA MAFIA JAMAICANA TIENE MUY MALAS PULGAS. Tan malas, que persiguen por igual a Mark Hammond y a Frank Carter, ya que ambos les echan abajo sus planes de tráfico de drogas.


70 **EL ÚLTIMO HÉROE.** Carter tiene que acabar él solito con casi todos los hombres de Jolson. Tranquilos, que hay más esperando...


71 **CORTE DE SUMINISTROS.** No podemos evitar que Jake se arme hasta los dientes. Tan solo esperar y seguirle al barco.


72


73


74 **TODO UN PATRIOTA.** Charlie se va de este mundo por todo lo alto: con fuegos artificiales y llevándose con él a sus enemigos.


75


76

a que los dos guardias se queden mirando la tele (69), y entonces ***dirigíos hacia las celdas que encontraréis al fondo, a la derecha***.

Cita con Mark Hammond

1- ENSALADA DE TIROS

Tras liberar a Mark, Carter debe apañárselas para salir del almacén con vida (70). ***Liquidad a unos cuantos maleantes y, si es necesario, volved a bajar para refugiaros y recuperar fuerzas***. Abríos paso con la escopeta hasta la salida de la izquierda, siempre atentos a las incursiones en coche del enemigo.

2- CARRERA SUICIDA

Llegar al depósito donde ha escapado Jake no es nada fácil. Los hombres de Charlie os someten a un contínuo acoso. Además, ***no podéis chocaros o cambiar demasiado de vehículo,*** ya que hay un tiempo límite para llegar al almacén. Pero ya debéis saber dónde está: ***cruzad el Támesis y seguid hasta la zona industrial que hay al otro extremo, al Norte.***

3- CARTER EL SIGILOSO

Toca de nuevo infiltración: subid rápidamente las escaleras y bajad al almacén principal. ***Acabad con el vigilante de la derecha e id hacia la zona central, por la derecha***. Basta con que os acerquéis ligeramente a la furgoneta que Jake está cargando de armas (71).

Enfrentamiento con Jake

1- COMO DOS BARCOS QUE SE CRUZAN EN LA NOCHE

Todos los caminos conducen a Roma, mejor dicho, conducen al Sol Vita. ***Huid del depósito y corred hacia el ya famoso barco, que está en la no menos famosa zona portuaria en el sector industrial***. Venga venga, que hay prisa (72).

2- EL FINAL DE JAKE

Atención, porque el recibimiento que os van a dar es a base de balazos, ya que el barco está hasta los topes de mafiosos. Una buena táctica es ***disparar antes de subir por la escalinata, llamar su atención y atraerlos a una zona abierta donde sea más fácil acribillarlos***. Con la cubierta despejada, ***debéis subir a los camarotes para acabar con Jake, no a la bodega.*** Cuidado, porque es bastante duro de roer (73).

Sonrisas y lagrimas

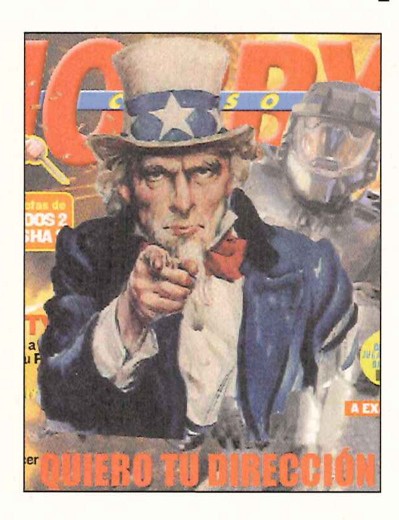
1- LA TRACA FINAL

Tras la gloriosa (y patriótica) despedida de Charlie Jolson (74), y "gracias" a su regalito final, que deja al Sol Vita haciendo aguas, vuestro objetivo es bien sencillo: ¡escapar con vida! Como si no fuese suficiente con tener un tiempo límite para huir antes de que el barco explote en mil pedazos, encima todos los mafiosos están a la gresca.

Bajad las escalerillas y cargaos al primer mafioso (no os preocupéis del resto, ya que se aniquilan entre ellos). ***Subid por la escalera de enfrente y bajad por la pasarela al almacén***. No os entretengáis más de lo preciso con los mafiosos (75). ***Id a la derecha y, antes de salir, disparad a los barriles naranja para "despejar" la zona. Seguid por ese pasillo y girad por el segundo pasillo a la izquierda***. ¡Vamos, ya queda menos! Una vez en la sala de máquinas, ***subid por las escaleras y salid por la puerta de la derecha***, ¡y lo habréis conseguido por los pelos (76)! Ha quedado demostrado que sois unos machotes, ¡y a ambos lados de la ley! HC

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



No, ése no soy yo, pero es la cara que os he puesto para recordaros que, si queréis recibir la gorra por vuestras opiniones, tenéis que decirme vuestra dirección. ¡Tíos, que no soy un adivino!

De peleas con su nueva Xbox

@ Hola Yen, esta es la primera vez que te escribo, y tengo que pedirte dos cosas: que enseñes tu "jeta" de una vez por todas, y que me contestes a estas preguntas, que son muy importantes para mi vida (bueno, tampoco es para tanto). Tengo una PlayStation 2, y en un futuro, una Xbox.

¿Está bien para empezar con una Xbox el «Dead or Alive 3»?

Pues claro que está bien. De hecho, es el mejor juego de lucha que hay ahora en esta consola.

¿Crees que es demasiado parecido a «Dead or Alive 2»?

Técnicamente es muy superior, el problema es que sólo hay tres personajes nuevos, por lo que la mayoría de luchadores y sus movimientos ya los conocerás. Pero merece la pena de todas formas.

¿Cuándo sale en España a la venta «Dead or Alive Extreme»?

En febrero, picarón...

¿Sabes algo de «Dead or Alive 4», o los de Tecmo no han soltado prenda? ¿Saldrá en Xbox?



KING OF FIGHTERS 2000 La nueva versión de este título, que saldrá en PS2, será en realidad una reedición del juego que ya salió en Dreamcast, pero con varios personajes nuevos como Lin, Ramon, Hinako, Kula, y Zero. ¿Llegará a España?

La poca prenda que han soltado desde Tecmo consiste en un nombre sin confirmar, «Dead or Alive Code Cronus», una fecha abierta, finales de 2003, y por ahora una única consola, Xbox.

El otro día leí que el «King of Fighters 2001» iba a salir para PlayStation 2... ¿es verdad, o se trata sólo de un rumor?

El juego ya ha salido en Japón. Se trata de «King of Fighters 2000», una versión del mismo juego que salió en Dreamcast, pero todavía no se ha confirmado que vaya a salir de aquel país. Puedes verlo en www.playmore.co.jp, la web de la empresa que ha "resucitado" a SNK.

e-mail anónimo

Una de extras y periféricos

@ ¡Katxo Yen! ¿Cómo estás? Me llamo Pablo, y tengo por aquí un par de dudas, a ver si tú me las puedes solucionar:

¿Dónde se puede conseguir el volante y la televisión para la Game Boy Advance que comentabais en números anteriores?

Para el volante Rally Boy de Game Boy Advance, entra en la página web www.proplayadvance.com, y allí podrás ponerte en contacto con los fabricantes para adquirirlo. Respecto al GBA TV Tuner, de la compañía UFO, lo tendrás que importar desde los EE.UU, porque de momento aún nadie se ha animado a traerlo a España. Mira en www.success-hk.com, por ejemplo.

En el Escaparate, en los extras del DVD de "Star Wars Episodio II", salía que tenía sonido THX 6.1 ¿Eso significa que tiene también opción para el Dolby Digital 5.1?

Claro, en esa sección siempre colocamos la máxima calidad de sonido que ofrece el DVD, porque las inferiores ya se suponen.

¿Cuándo sale el juego «FIFA 2003» para Game Boy Advance? ¿Será mejor que el «ISS»?

Ya debe estar en la calle, pero no lo hemos comentado porque Electronic Arts aún no nos ha facilitado la versión final para verlo. De todos modos, por lo que he visto, no es tan divertido como «ISS» en el plano jugable, pero sí mejor técnicamente.

¿La pregunta del mes?

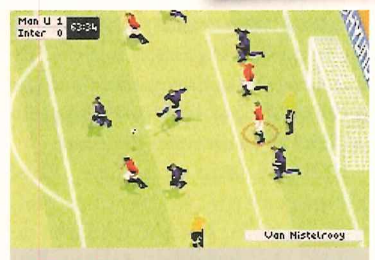
¿Está Nintendo preparando ya la sucesora de GameCube?

Hola Yen, quisiera hacerte una pregunta que me inquieta: ¿qué son esos rumores que indican que ya se está creando la GameCube 2?

Pues hasta donde yo sé, son eso, nada más que rumores. En principio, considero lógico que Nintendo este buscando siempre las últimas novedades tecnológicas, y en ese sentido seguro que ya tiene a sus ingenieros "trasteando", pero de ahí a que salga la consola en un año, cuando GameCube apenas ha cumplido los 12 meses, me parece exagerado.

Alberto Gómez Bermúdez (e-mail)

¡HABLA CON YEN!
Escribe tus cartas o e-mails a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@hobbypress.com
- opinion.hobbyconsolas@hobbypress.com



FIFA 2003 Este espléndido juego de fútbol para Game Boy Advance está ya en nuestras tiendas. Entre sus características más destacables se encuentra su apartado gráfico, que permite mostrar 12 personajes en pantalla sin ninguna ralentización.

Me voy a comprar una Dreamcast. Para conectarse a Internet, ¿simplemente la conecto al teléfono y con eso ya puedo entrar, o necesito que alguien me dé unas claves de usuario y contraseña?

Tío, si la vas a comprar para jugar online, sinceramente te recomendaría que ya no pienses en esa consola, porque prácticamente no encontrarás contra quién jugar por Internet. Mejor hazte con una PlayStation 2, GameCube o Xbox, y espera los poquitos meses que quedan para que empiecen a ofrecer juego online. ¡Tienen mucho más futuro!

Pablo Méndez (e-mail)

¿Más Mario para GameCube?

@ Hola Yen, me llamo Pablo y tengo 17 años, una GameCube, una Game Boy Advance y una PlayStation. Me gustaría que me resolvieras las siguientes dudas:

¿Sabes la fecha de salida y el nombre definitivo del nuevo «Zelda» para GameCube, y también si al final estará en castellano?

El nombre definitivo del juego será «The Legend of Zelda: The Wind Waker» (algo así como "El despertador del viento"), y lo vamos a tener aquí en mayo de 2003. Lo del doblaje al castellano, bueno, ya sabes cómo funcionan siempre estas cosas: por ahora es la pregunta del millón.

¿Hay posibilidades de que en un futuro próximo saquen «Super Mario Sunshine 2» para GameCube? Lo digo porque su argumento sería difícil de repetir.

Hace poco leí -no te digo dónde, pero míralo en las noticias- que Miyamoto está un poco decepcionado con las ventas en Japón de «Mario Sunshine», y que por eso ya está desarrollando un tal «Mario 128» para GameCube, del que por el momento no se sabe mucho, salvo que pretende revolucionar el género tanto como en su día lo hizo «Mario 64».

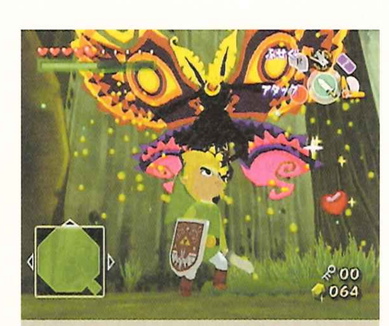
¿Sacarán algún día «Super Mario Advance» completamente nuevo? No digo que hasta ahora sean malos, pero como ya los conocía de Super Nintendo...

« MIYAMOTO YA ESTÁ DESARROLLANDO UN TAL «MARIO 128» EN GAMECUBE, QUE REVOLUCIONARÁ TANTO COMO LO HIZO «MARIO 64» »

Más le vale a Miyamoto, porque ya casi no le quedan posibilidades para hacer conversiones de juegos de Mario... Yo estoy casi seguro de que, al menos, habrá un «Mario» completamente nuevo para la pequeña portátil.

¿Hay algún juego interesante que vaya a salir para PlayStation que no sean los consabidos «Final Fantasy» de Super Nintendo?

En los planes de lanzamiento de las compañías veo «All Star Racing 2», «Black & White» (a ver si se deciden de una vez con éste...), y «El Planeta del Tesoro», basado en la película de Disney del mismo nombre.


THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER Ése es el título definitivo que tendrá la nueva obra maestra de Miyamoto para GC. Como sabéis, el juego destacará por presentar unos gráficos de dibujos animados.

Y por último, ¿me puedes ordenar los siguientes juegos de plataformas de mejor a peor? «Jak & Daxter», «Blinx», «Super Mario 64», «Ratchet & Clank», «Super Mario Sunshine», «Crash Bandicoot» y «Sonic Adventure».

Como hace mucho que no lo hago, pase, pero no os acostumbréis: «Super Mario Sunshine», «Jak & Daxter», «Super Mario 64», «Ratchet & Clank», «Blinx», «Sonic Adventure», y «Crash Bandicoot: La Ira de Cortex».

Pablo Pérez Doncel (e-mail)

Un usuario muy "conectado"

@ Hola Yen, soy un chico de 14 años al que le encantan las consolas, y soy poseedor de una PlayStation, una Dreamcast y una futura PlayStation 2. También soy un maníaco de los «Final Fantasy» de Square.

¿Cuándo saldrá «Final Fantasy XI» para PS2 en España?

Como sabrás, el éxito que está teniendo el juego en Japón no se puede calificar precisamente como grande, por lo que estoy seguro de que Square -y Sony- se pensarán muy bien cómo y cuándo traerlo. Vamos, estoy tratando de decirte que es posible que tarde más de lo normal.

¿Cuánto habrá que pagar al mes para jugar online?

Como digo, Sony no tiene todavía decidido cómo va a traerlo,

HOBBY
vuestra OPINIÓN
D. MARTINEZ
Enviado al E3

El paso a la pequeña pantalla

Manuel Moreno Guisado (Barcelona)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Quisiera pedir a quien corresponda que se haga un programa de televisión sobre el mundo de los videojuegos. No me digáis que no estaría muy bien ver en movimiento esas imágenes que, mes tras mes, vemos en la revista que ahora tenéis entre vuestras manos, ver el "Making of" de ese juego que os tiene tan enganchados, o contemplar una entrevista con el programador que tanto admiráis. En definitiva, sería una especie de "Hobby Consolas Interactiva", en la que se hablaría de todo, con rigurosidad y seriedad, pero a la vez con ese toque de humor vuestro que tanto nos gusta. Quién sabe, incluso ese programa podría servir también para informar a más de uno que se dedica a criticar este mundillo, y así es posible que dejara de prejuzgar a quien no conoce de una vez por todas.

Yen: Estoy de acuerdo en que faltan programas de juegos, y ahora que lo dices, has despertado mi imaginación, y no puedo dejar de imaginar a Javier Abad presentando el programa mientras Roberto y David cantan una canción, y entonces yo podría salir y... Un momento, ¡entonces tendría que enseñar mi cara! Bueno, pensándolo mejor, es preferible que nos quedemos con vídeos tan molones como los que venían en el DVD del número anterior, ¿no crees?



Todas tienen algo bueno

Javier Álvarez Villa (Barcelona)

Yo digo que no hay consola mejor que otra, que cada una tiene su propio fuerte. Por ejemplo, el potencial gráfico de Xbox es muy bueno, pero sinceramente, el precio de sus juegos no está al alcance de todos. Además es "tope grande", me quedé flipado al ver su enorme tamaño, y creo que donde tengo la PS2 no me cabría la Xbox. Después está GameCube, lo que me gusta de ella es que tiene juegos muy buenos, como el magnífico «Resident Evil», y su precio sí está al alcance de muchos, aunque lo que no me gusta es que la mayoría de de sus juegos son infantiles, como «Mario Sunshine». Y el que lo niegue, que se compre unas gafas y lo verá claro. Por último está PlayStation 2, la más equilibrada (tiene algunos juegos infantiles y otros que no lo son tanto), y me ha gustado la idea de la aplicación del rol en plan infantil (como en «Kingdom Hearts»), aunque quizá sea la más flojita en cuanto a potencial gráfico. Eso sí, la mayoría de sus juegos son muy buenos, como «Final Fantasy X» y «Metal Gear Solid 2». Eso sí, lo que no digo es que las otras consolas no tengan juegos buenos, porque «Halo» para Xbox está muy bien, y el «Resident Evil» de GC también es muy bueno.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Anda, que si todos los lectores pensaran como lo haces tú, no nos íbamos a ahorrar peleas ni nada...

« EL RETRASO DE ‹TOMB RAIDER› DE PS2 SE DEBE A QUE EIDOS QUIERE PULIR SU JUGABILIDAD Y LAS NOVEDADES QUE TRAERÁ »

así que las tarifas y servicios que se nos darán todavía no tienen un precio definido. ¡Paciencia!

¿Podré, al darme de alta en el servicio PlayOnline, navegar por Internet en PlayStation 2?

Con PS2 se podrán descargar vídeos, nuevos niveles y ese tipo de cosas, pero no se podrá navegar por la web como en un PC.

¿Es probable que de aquí a la salida de ‹Final Fantasy XI› en España, se reduzca el precio del módem y del disco duro que van a salir para PlayStation 2?

Pero si aún no han salido, y por tanto no tienen un precio fijo, ¿cómo esperas que se lo bajen?

¿Qué cantidad de usuarios hay hasta la fecha abonados al servicio online de ‹Final Fantasy XI›?

Según Square, hay algo más de 180.000 usuarios, aunque se espera que este número crezca cuando el juego salga en EE.UU.

Para cuándo salga en España, ¿habrá problemas con los servidores, como ocurrió en Japón?

No, ésa es la única ventaja que tenemos en España, que esos errores de "primerizos" los cometen allí, y cuando llegan aquí todo está pulido. Claro, nuestra desventaja está en la escasa capacidad de nuestra tecnología.

Isidoro Sánchez (Huelva)

Preguntas sobre su Xbox

@ Hola, soy José Ángel y tengo 16 años. Poseo una Xbox, y paso del peloteo porque tendría que rellenar una página entera con las cosas buenas de la revista. Ahí van mis preguntas:

¿Crees que ‹Perfect Dark Zero› podría superar a ‹Halo›?

Si te refieres al primer «Halo», teniendo en cuenta la diferencia de tiempo entre ambos, es bastante posible que sí lo haga. Pero donde habrá pelea de verdad será con el próximo «Halo 2».

En el número 133 hablasteis del efecto de iluminación global de ‹Halo 2›. ¿Qué significa eso?

Significa que los programadores han creado un sistema de iluminación nuevo que afecta individualmente a cada objeto, de forma que, por ejemplo, al abrir una puerta en una estancia oscura, las zonas más cercanas a ella se iluminarán más que las del fondo de la habitación. Vamos, el último grito en juegos de luz.

¿Qué te parece la oferta de Xbox para sus juegos online? Es que tengo muchas ganas de jugar a ‹Halo 2› por Internet y pegarle palizas a un montón de gente.

Mientras sean virtuales... Pues me parece que la oferta es casi inmejorable, porque además de «Halo 2», estarán «Ghost Recon», «Unreal Championship», «Project Gotham 2», «Mech Assault», «NBA 2k3». O lo que es lo mismo, calidad y cantidad.

Tengo ‹Project Gotham›, y me parece una auténtica pasada de juego. ¿Se comentó la fecha de lanzamiento de la segunda parte?

Sí, y me parece que no te va a gustar mucho leerlo: no saldrá hasta finales de 2003.

José Ángel Gimeno (e-mail)

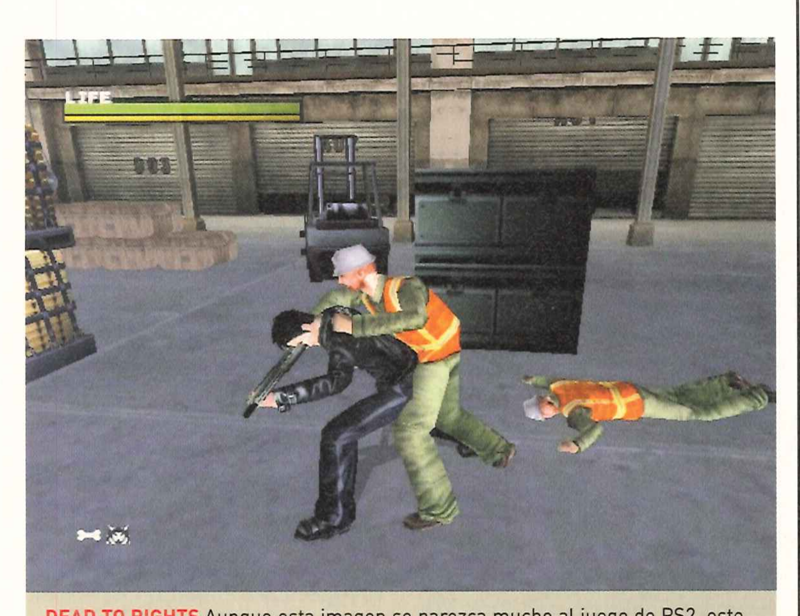
Ansioso por ver a Lara

Hola Yen, me llamo Dani y tengo una fabulosa PlayStation 2. Soy un fiel seguidor de Lara Croft y el ‹Tomb Raider›, tengo los cinco juegos para PSone y la peli. El caso es que llevo una eternidad esperando ‹Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad›, y cuando se supone que va a salir, va y se retrasa hasta febrero.

¿A qué se debe el retraso?

Por lo que he oído, en Eidos han preferido esperar un tiempo para pulir a tope la jugabilidad. Por lo visto, quieren estar segu-

PROJECT GOTHAM 2 Los programadores de Bizarre Creations volverán a finales de 2003 a la carga con este juego, que incluirá vehículos de marcas tan flipantes como Porsche o Ferrari, y nuevas ciudades, tales como Hong Kong y Edimburgo.



DEAD TO RIGHTS Aunque esta imagen se parezca mucho al juego de PS2, este título no será igual a «The Getaway», ya que no podréis conducir ningún tipo de vehículos. De hecho, todo se centrará en los enfrentamientos armados a pie.

ros de que las novedades del juego, que serán muchas, quedan perfectamente implementadas.

Me quedé sin disfrutar los nuevos «Resident Evil», y tengo miedo de que, a golpe de talonario, pase igual con «Tomb Raider». ¿Tengo de qué preocuparme?

No, de momento. Si acaso, lo que podría suceder es que en un futuro llegaran a salir en otras consolas (aunque no hay nada sobre ello por ahora), pero veo difícil que PlayStation 2 se vaya a quedar sin su ración de Lara.

Mientras espero a «Tomb Raider», ¿qué juego de aventura me recomiendas del mismo estilo?

Si no los tienes todavía, «Devil May Cry», «Ico» y «Onimusha 2» son, dentro de los mejores del género, los más parecidos.

¿Se sabe algo de secuelas como «Parasite Eve 3», «Alone in the Dark V» o «Medievil 3»?

Pues no, aunque puedes firmar una petición online para que Square desarrolle el primero de los citados en www.petitiononline.com/no9246/petition.html.

Daniel Morales Pastor (Barcelona)

"Destripando" la GameCube

Hola Yen, soy un chico de 18 años con una flamante GameCube, y algunas dudas que espero que me resuelvas.

En GameCube, ¿el Puerto "Hi Speed" es para aumentar la velocidad del procesador, como el Expansion Pak de Nintendo 64?

No, no tiene nada que ver. Ahí se supone que irá conectado el adaptador de banda ancha para jugar por Internet a alta velocidad (o sea, a "hi speed").

En GameCube, el "Serial Port 1" es para el módem. Pero, ¿para que sirve el "Serial Port 2"?

Es del mismo tipo que el Serial Port 1, y en un principio, Nintendo lo construyó pensando en usarlo en conexiones en red entre consolas, pero parece que por el momento no le van a dar ningún uso en concreto.

¿Para qué sirve la conexión Digital AV Out de GameCube?

Para lo mismo que la analógica normal, sólo que te ofrece mayor nitidez y calidad de imagen. Si tienes un buen televisor, claro.

¿Cómo se le puede conectar un equipo de sonido 5.1 a GameCube si la consola no incluye ninguna salida específica para ello?

Lo primero de todo es que tienes que comprar un decodificador de sonido aparte. Entonces, conectas los cables de audio de la consola al decodificador (por detrás), y a su vez, los altavoces 5.1 también al decodificador (pero por las clavijas de delante). Pero claro, recuerda que GameCube no ofrece 5.1 reales, sino Dolby Pro Logic II (que son 4.1).

CONCURSO

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



SORTEAMOS:

5 Colecciones de 7 cd's



15 Camisetas

15 Gorras



Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: hc136city

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Enero de 2003.







vuestra OPINIÓN

Homenaje a la primera HC

Germán Diz Gil (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

"La nueva consola de Sega será Monster System 2k2. ¡La primicia es tan grande que no lo saben ni en Sega! Gracias a su CPU "Correcaminos", va a ser capaz de acelerar de 0 a 100 Mhz en 3 segundos, y su arquitectura externa será la de un huevo Kinder. Por otra parte, podrá mover todos los polígonos -industriales- de tu ciudad, y poseerá un condensador de criptonita ultrasónica que permitirá una visión 3D de 5 tenedores. Tendrá tanta memoria RAM que no cabrá en la carcasa, así que os la darán en una bolsa aparte, permitiendo juegos con más de 16 millones de zonas, cada uno con más de 500 pantallas secretas a la redonda. Su procesador sonoro traerá cuatro salidas para cascos y una para auriculares, y será compatible con DVD, CD, R2D2 y C3PO. Además, traerá de regalo un monitor portátil de 7 pies de eslora, tan grande que podréis ver el final del juego varias horas antes de llegar a él. Sus primeros juegos serán: «El Señor de las Pulseras de la Suerte», «Medal of Latón Viejo» y «Dr. Mario de Cabecera». ¡Muy pronto en todas vuestras tiendas!"

Yen: Siento haber tenido que recortar bastante este gracioso -pero largo- homenaje a la sección "Qué locura" de las primeros números de Hobby Consolas, porque era para morirse de la risa. ¡Gracias!

NO, SI LA CONSOLA ESTÁ BIEN Y TAL...

PERO... ¿CÓMO METO EN MI CASA "ESO"?



DARK CHRONICLES La buena acogida que tuvo el novedoso estilo de RPG que proponía «Dark Cloud» en PS2, ha dado como fruto esta segunda parte. Llegará en mayo aproximadamente, y tendrá unos gráficos "cel shading" mejorados.

« LA ÚNICA FECHA PARA EL JUEGO ONLINE CONFIRMADA ES LA DE XBOX, EL DÍA 14 DE MARZO. SONY Y NINTENDO LO LANZARÁN EN EL 2003 »

¿Aparecerá algún juego del estilo de «Driver» o «Grand Theft Auto III» para GameCube?

Del mismo estilo por ahora no, pero pronto saldrán juegos como «Wreckless», o incluso el «Dead to Rights» de Namco (que será una especie de «Max Payne», o sea que no hay vehículos), que tienen también una temática bastante adulta y un sistema de juego lejanamente parecido.

¿Cuándo aparecerán en España los juegos «Zelda», «Resident Evil Zero» y «Mario Kart»?

Todavía no están confirmadas las fechas, pero apúntante mayo, marzo y... septiembre también, respectivamente.

¿Cuándo vamos a poder jugar online en España con PlayStation 2, Xbox y GameCube?

De momento, la única fecha confirmada es la de Xbox, que es el 14 de marzo. Por su parte, Sony lo ha dejado en un "a lo largo de 2003", y Nintendo tampoco se atreve a concretarlo aún.

¿Cómo conecto mi GC al PC?

Con el VGA-Box de Redant que venden en www.mundoasia.com, pero sólo si tu es consola NTSC.

Nicolás Sánchez Méndez (Murcia)

Preguntas por el "método clásico"

Hola Yen, soy Rafa, de Granada, me gustaría hacer unas preguntas, y dar una pequeña queja: que parece que os estáis olvidando de las cartas de siempre, la mayoría de las consultas publicadas son e-mails, y no todos tenemos la posibilidad de usar correo electrónico.

No te preocupes, que yo las sigo -y las seguiré- teniendo en cuenta como siempre, pero es que los tiempos cambian, y en estos momentos ya llegan muchos más e-mails que cartas (seguramente porque resulta bastante más cómodo enviar un mensaje desde el ordenador).

¿Es posible que saquen en España las reediciones de «Final Fantasy» I y II para PSone?

Sí, pero no dentro de poco tiempo. Para el verano, si acaso.

¿Se sabe algo de «Final Fantasy XII»? Fecha, consola...

Como habrás visto en el reportaje, Square ya ha confirmado que está programándolo (el desarrollo se le ha encargado a Yasumi Matsuno, el responsable de «Vagrant Story» de PlayStation) y saldrá a finales de 2003 en Japón, con toda seguridad en PS2.

¿Saldrá el juego «Final Fantasy X-2» de PS2 en España?

Sí, y lo hará en el verano, antes de que llegue septiembre.

¿Para cuándo «Xenosaga», «Wild Arms 3», «Breath of Fire V» y «Dark Chronicles»?

«Wild Arms 3» para PS2 llegará el mes que viene. Sólo está confirmado «Dark Chronicles» (la segunda parte de «Dark Cloud»), para la próxima primavera.

Me plantea algunas dudas la calidad de «Silent Hill 2», porque no lo puntuasteis demasiado alto. ¿Tú qué opinas de ese juego?

A mí me parece el mejor juego de verdadero terror de PlaySta-



FINAL FANTASY I Y II Las nuevas reediciones que han salido en Japón de las dos primeras entregas de la saga «Final Fantasy» ya se han anunciado para EE.UU., pero aquí aún tendremos que esperar.

tion 2, pero no es ningún bombazo técnicamente, y de ahí que la nota no sobresaliera tanto.

El nuevo «Shining Force», de Sega, ¿para qué consola saldrá?

Los rumores hablan de PS2, mediados de 2003 en Japón, pero son sólo eso, rumores.

Rafael Rodríguez Morales (Granada)

Un lector con ganas de "gresca"

@ Hola Yen, soy un fan de vuestra revista, tengo una PlayStation 2 y una PSone, y me gustaría hacerte unas preguntas que espero que me resuelvas:

Sin tener en cuenta el género, ¿me recomiendas «The Getaway» o «Kingdom Hearts» para PS2?

Te recomiendo «Kingdom Hearts», porque es el juego de rol más original que he visto en los últimos meses... y porque antes que «The Getaway», podrías comprarte «GTA Vice City».

¿En «The Getaway» puedes, al igual que ocurre en «GTA Vice City», saltar de los coches cuando aún están en marcha?

No, tienes que pararlos.



KINGDOM HEARTS Se dice que los chicos de Square ya están en plena fase de negociación con Disney para realizar la segunda parte de este juego, uno de los RPGs más originales y entretenidos de PS2.

¿Me podrías decir cuáles son los tipos de vehículos que se pueden llevar en «The Getaway»?

Casi todos son turismos "normalitos" (como el Alfa 156, Mercedes Clase A, Renault Laguna, Saab 95, Peugeot 306, Opel Kadett, Rover 75, Lexus IS200, y muchos otros), pero también hay furgonetas como la Ford Transit, y hasta puedes coger los clásicos autobuses de dos plantas y los taxis londinenses.

¿Qué tipos de armas se pueden llevar a lo largo del juego?

Puedes llevar pistolas (en una o dos manos), una escopeta, un fusil de salto y un buen par de... uzis. Ah, claro, y tus propios puños. No se han puesto tantas como en «GTA Vice City» para hacerlo más realista, ya que las armas se las irás robando a los policías o mafiosos que liquides.

Eric Trébol (e-mail)

Una de cine... y mucho más

Hola Yen, soy un chaval de Madrid con 13 años y una PS2. Espero que me contestes.

« PRONTO DISFRUTAREMOS DE ANGELINA JOLIE EN LA SEGUNDA PARTE DE "TOMB RAIDER", Y TAMBIÉN DE LA SECUELA DE "RESIDENT" »

Voy a comprarme el «Kingdom Hearts» y «Las Dos Torres» de Electronic Arts para PS2. ¿Me recomiendas otros mejores, o estos son buenas opciones?

Son muy buenas opciones, aunque el verdadero protagonista actualmente en las tiendas es «GTA Vice City». Y si te gusta la lucha, no te pierdas «Tekken 4».

En el número 134, en un reportaje, mencionabais que iban a sacar un «Final Fantasy X-2». ¿De qué trata? ¿Tiene fecha?

Si aún no lo has hecho, lee el reportaje de este número, que viene muy completito, majete.

¿Qué nuevas pelis van a hacer basadas en videojuegos?

Se ha hablado de muchos títulos, como «Tekken», «Dead or Alive», «Wolfenstein», «Alien vs Predator», «Halo»... Aunque de ninguna se ha visto nada nuevo. La que sí está confirmada es la de «The House of the Dead».

¿Alguna segunda parte?

Pues sí. Pronto veremos de nuevo a Angelina Jolie en acción para la segunda parte de "Tomb Raider", y también la esperada secuela de "Resident Evil", que además esta vez va a contar con un presupuesto muy superior al que tuvo la primera parte.

¿Se sabe algo de un «Syphon Filter 4» para PlayStation 2?

Nada de nada. Es más, personalmente dudo que llegue a salir.

¿«Golden Sun 2» o «Final Fantasy Tactics» para mi portátil?

Buena pregunta, sobre todo cuando no he podido jugar todavía a ninguno de los dos. Vuélveme a hacer la pregunta dentro de un par de meses, ¿vale?

Alejandro Velasco Cortinas (Madrid)

Monográfico sobre PSone

Hola Yen, tengo 13 años y te voy a preguntar algunas dudas que tengo sobre PSone:

¿Cuáles van a ser los juegos que Sega va a sacar en la serie llamada 3D Ages para PSone?

Esta serie especial, que será para PlayStation 2 y al final se llamará "Sega Ages", tiene ya confirmados 14 títulos, pero por ahora sólo en Japón. Los primeros en salir serán «Golden Axe», «Space Harrier», «Fantasy Zone», «Phantasy Star», y luego llegarán «Virtua Racing», «Streets of Rage», «Last Bronx», y otros.

¿Ha salido algún juego de ciclismo para PSone? ¿Te suenan



Una crítica a la crítica

Víctor Torrecilla (Zaragoza)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Escribo para contestar a la persona que hizo la crítica a la revista en el número 135. No estoy de acuerdo con NINGUNA de sus críticas. Para empezar, ¿cómo quieres que puntúen los juegos? Si «Tekken Tag Tournament» tiene la misma puntuación que «Tekken 4», es porque cada uno está puntuado en su época. Si en cada nueva "etapa" de videojuegos en una consola, hay que aumentar la puntuación obligatoriamente, ¡a estas alturas ya se saldrían del 100! Y otra cosa... ¿qué es eso de que la revista sale tarde? Yo estoy contestando a lo que escribiste para el número de diciembre, ¡el 28 de noviembre! Así que búscala bien en el kiosco, que no te engañen. Y si lo que quieres es ver en la revista cosas que no hayas visto en otras (¿dónde visto tú lo de «Devil May Cry 2»?) ¡no te compres todas el mismo mes! Por cierto, lo del precio... Que yo sepa es de las revistas con más páginas (nota de Yen: es la que más tiene), y está a un precio más que razonable. Desde luego, no entiendo tus críticas. Hablas de que Yen no tiene idea. ¿Acaso tú sabes más que él? La verdad, habrías quedado bastante mejor en la sección "¡Qué me dices!".

Yen: Cada uno puede pensar lo que quiera, y cualquier crítica servirá para que mejoremos. Aunque no estaba de acuerdo con las de aquél lector, os animo a seguir enviándomelas.



SUPER MARIO SUNSHINE Si tenéis una GameCube, y ya hace muchos meses que os pasásteis el «Rogue Leader», este juego es la siguiente compra que debéis hacer. Con su nueva manguera a la espalda, Mario me tiene cautivado.

« YO CREO QUE «SUPER MARIO SUNSHINE» ES EL GRAN IMPRESCINDIBLE DE GAMECUBE JUNTO A «ROGUE LEADER» Y «RESIDENT» »

de algo los títulos «Super Tour 3» y «Eurotour Cycling»?

Desde luego, pero ambos son de PC. También está el «Cycling Manager», que te pone en el papel de director de un equipo de ciclismo, pero me temo que en PlayStation no hay "ná de ná".

¿Qué opciones tiene el juego «WRC Arcade» para PSone?

Si te refieres a opciones mecánicas, la única que tienes es la de cambiar las marchas, a automáticas o manuales. Vamos, que no hay posibilidad de intercambiar ruedas, alerones, relaciones de potencia ni cosas raras. Es que es un arcade de verdad, colega.

¿Qué juegos deportivos han salido últimamente para PSone?

«FIFA 2003» y «NBA Live 2003». En EE.UU. también ha salido un nuevo «Madden NFL», pero claro, no ha llegado ya aquí.

¿Hay algún juego de motos para PSone con licencias oficiales?

Desde luego, cuentas con títulos del calibre de «Ducati World», «Castrol Honda» y «Superbike 2000», pero dudo que puedas encontrar ninguno ya.

Ángel Luis Mata Donaire (Badajoz)

Los próximos bombazos de GC

Hola Yen, sois la mejor revista del kiosco de mi abuela. Vamos con las preguntas:

¿Cuándo llegará «Colin McRae 3.0» a mi GameCube?

Estoy empezando a dudar que al final lo saquen, pero no pierdo la esperanza. En serio, creo que llegará sobre marzo o abril.

¿Habrá una demo de «Resident Evil 0» en España?

No parece probable.

¿Llegará «Burnout 2» a GameCube? ¿Cuándo?

Lo más seguro es que sí, primero porque Acclaim ya lo hizo con la primera parte del juego, y segundo porque está anunciado. Aunque para la versión de GameCube parece que habrá que esperar al menos hasta marzo.

¿Cómo será el nuevo «Resident Evil 4» para GameCube?

A día de hoy sólo se sabe que estará protagonizado por Leon S. Kennedy, y que no lo veremos llegar hasta nuestras GameCube hasta finales del 2003.

¿Qué otro survival horror para GameCube me recomiendas al margen de los «Resident Evil»?

«Eternal Darkness», que es casi igual de bueno, pero no da tanto miedo con los «Resident».

¿Habrá algunas versión de «Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad» para GameCube?

No...de momento.

¿Me quedo con «Die Hard Vendetta», o con«TimeSplitters 2»?

Hijo mío, a no ser que seas un "freak" de la saga del Willis ése, hazte con un «TimeSplitters 2», sobre todo si puedes jugar con amigos, que es lo que mola.

¿Hay previsto algún buen juego de rol para GameCube?

Además de «Zelda», el mejor -y el más esperado por todos- es «Final Fantasy Crystal Chronicle», pero no hay muchos más en espera. Ya sabes que ultimamente Nintendo no es demasiado prolífica en este género...

¿Cuál de estos dos juegos para GameCube recomiendas que me compre: «Super Mario Sunshine» o «StarFox Adventures»?

Sin duda, «Super Mario Sunshine», pero no porque «StarFox Adventures» sea malo (porque también es buenísimo), pero es que a mí esta nueva genialidad de Miyamoto me ha vuelto a entusiasmar casi tanto como lo hizo en su día «Super Mario 64». De hecho, me parece el gran imprescindible de GC junto a «Rogue Leader» y «Resident Evil».

Israel Treceño Mata (León)



GOLDEN AXE Sega ya ha puesto en marcha en Japón una nueva línea de juegos de la época de los 16 y 32 bits para PS2, gracias a la cual los usuarios nipones podrán disfrutar otra vez de joyas como este arcade.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

@ **YEN, HE ELABORADO MIS PROPIAS CONCLUSIONES Y ESTOY SEGURO DE QUE ERES MANUEL DEL CAMPO.**
Yen: Pues nada, si tú lo dices, avisaré a mis padres de que me voy a cambiar de nombre.

✉ **MI PSONE TIENE UN PROBLEMA, Y ES QUE DONDE SE ENCHUFA EL CABLE DE LA LUZ, LOS DOS PALITOS SE SALEN Y LUEGO NO SE PUEDE ENCENDER. ¿SABES SI ESTO TIENE ARREGLO?**
Yen: Claro que lo tiene: sólo deja de intentar enchufarte la consola en la nariz, e inténtalo con la toma de la pared.

✉ **YEN, ¿ME DAS UN PIN?**
Yen: Lo que te voy a dar es un pón... ca-pón, por intentar vacilarme.

@ **OYE, ¿ES CIERTO QUE EL DIRECTOR DE PRODUCCIÓN DE LA REVISTA (ÚLTIMA PÁGINA A LA IZQUIERDA) ES JULIO IGLESIAS?**
Yen: Sí hombre, él trabaja para nosotros desde Miami, y entre concierto y concierto nos imprime unos pocos ejemplares de nuestra revista.

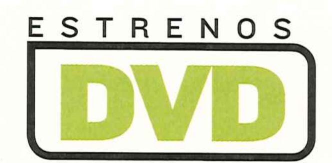


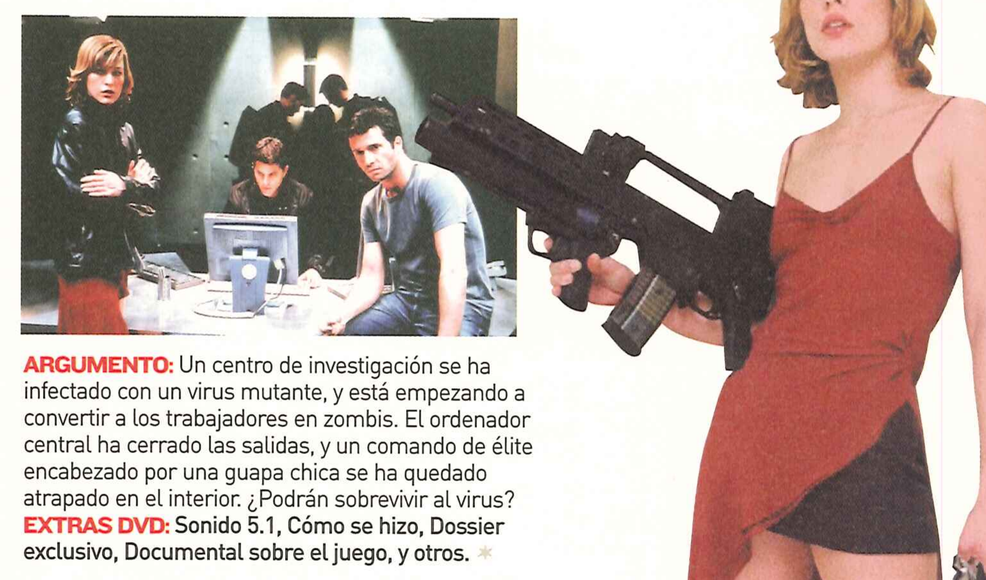
@ **¿VAN A SACAR ALGÚN CHIP DE LA MARCA SONY PARA PIRATEAR LA PLAYSTATION 2?**
Yen: Sí, pero será mejor el que van a crear entre Nintendo y Microsoft. Tenéis unas cosas...

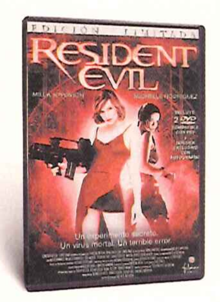
✉ **¿QUÉ HA PASADO CON VUESTRAS WEBS?**
Yen: Tariiiro ri ro riiiiiii (léase con tonillo de "Expediente X").

@ **LEÍ EN UN NÚMERO QUE XBOX LEE "CINTAS" DE OTRAS CONSOLAS. ¿ES VERDAD O MENTIRA?**
Yen: Verdad de la buena, y también lee discos de vinilo de Camilo Sesto.

MUCHO MÁS QUE







Resident Evil

- Género Acción "terrorífica"
- Protagonistas Milla Jovovich, Michelle Rodríguez, Eric Mabiues, James Purefoy...
- Director Paul Anderson
- Precio 21,00 € (3.495 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★

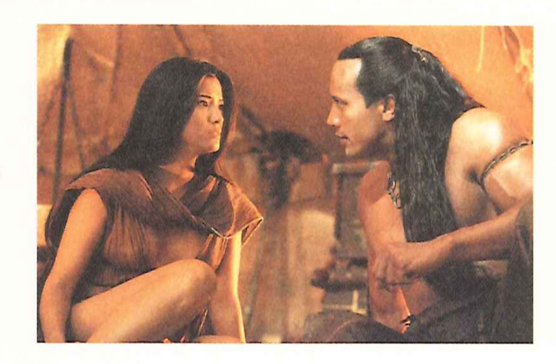
ARGUMENTO: Un centro de investigación se ha infectado con un virus mutante, y está empezando a convertir a los trabajadores en zombis. El ordenador central ha cerrado las salidas, y un comando de élite encabezado por una guapa chica se ha quedado atrapado en el interior. ¿Podrán sobrevivir al virus?
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Cómo se hizo, Dossier exclusivo, Documental sobre el juego, y otros.



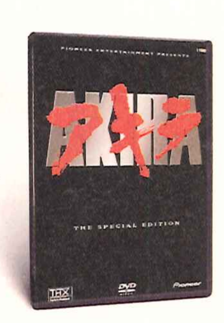
El Rey Escorpión

- Género Aventuras
- Protagonistas "The Rock", Steven Brand, Michael Clarke Duncan, Kelly Hu...
- Director Chuck Russell
- Precio 27,02 € (4.496 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Esta pseudo-psecuela de la saga "La Momia" cuenta la historia del Rey Escorpión, un guerrero que se tiene que enfrentar a una nación devastadora con la única ayuda de su valor y una bella hechicera, así como un pequeño grupo de supervivientes de un país extranjero.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Cómo se hizo, Escenas Eliminadas, Recrear la Historia, La Lucha, Tomas Falsas, Vestuario, Los Animales, Efectos, The Rock y Michael Clarke Duncan, Vídeo Musical y más.



Akira

- Género Anime
- Protagonistas Tetsuo, Kaneda, Yama Kaye...
- Director Katsuhiro Otomo
- Precio 27,02 € (4.496 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: En 2019, la III Guerra Mundial ha acabado con Tokio, y en su lugar está Neo-Tokio, una ciudad donde reinan las bandas callejeras y el caos. En este ambiente vive Tetsuo, un joven que posee una fuerza psíquica poderosísima, que pretende hacerse con el control de toda la ciudad... Y lo hará por la fuerza.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Cómo se hizo, Entrevista con el Director, Imágenes, Crea tu propio Taller de Akira, Quiz de Akira, Trailers, Anuncios de TV, y más.

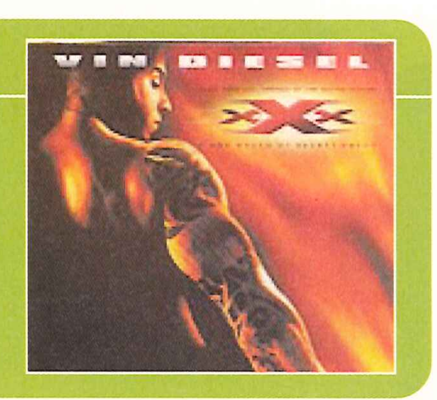


MÚSICA

XXX

Que no, que no penséis mal. No se trata de música para adultos, sino de la banda sonora de la película del mismo título que ha protagonizado el "mazas" de Vin Diesel, y del que ya salido un juego en GBA. El CD está llenito de techno cañero de diferentes autores conocidos.

- Compañía Polydor ■ Precio 18,00 € (2.995 ptas.)



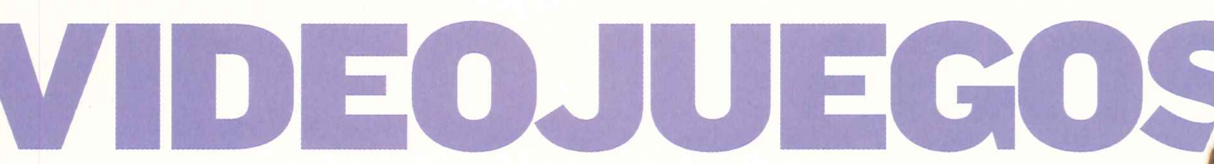


LIBROS

La nueva generación de artistas Manga

Este libro contiene 80 páginas repletas de espectaculares ilustraciones a todo color, creadas por nuevos artistas del manga. Una delicia para darse a conocer en este mundillo.

- Editorial Norma ■ Precio 18 € (2.995 ptas.)



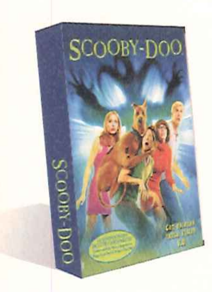
ESTRENOS

VÍDEO





Scooby-Doo



- Género **Suspense/Comedia**
- Protagonistas **Sarah Michelle Gellar, Freddie Prinze Jr., Rowan Atkinson...**
- Director **Raja Gosnell**
- Precio **11,99 €** (1.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆

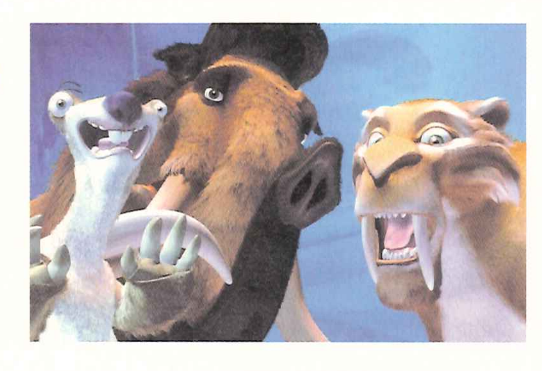
ARGUMENTO: Aunque hace ya dos años que Scooby-Doo y sus amigos detectives se habían separado por una discusión, todos ellos son llamados a una isla paradisíaca para investigar unos extraños sucesos. Lo malo será que, cuando empiecen a encontrar las primeras pistas, comenzarán a sucederles unos raros "accidentes", y se verán obligados a entrar en una fantasmal mansión aparentemente abandonada. *

Ice Age la Edad de Hielo



- Género **Animación**
- Protagonistas **Manny, Sid, Diego y Scrat.**
- Director **Chris Wedge**
- Precio **11,99 €** (1.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆



ARGUMENTO: Hace muchísimos años, una pequeña "ardirrata" llamada Scrat provoca un gigantesco alud de hielo al tratar de esconder una bellota en el hielo, y esto acaba provocando que miles de animales prehistóricos tengan que huir a otro lugar más cálido del planeta. Sólo un gigantesco y solitario mamut, y otro "bichejo" muy simpático irán en dirección contraria, para tratar de salvar a un bebé humano del ataque de varios tigres de dientes de sable. *

Lilo & Stitch



- Género **Animación**
- Protagonistas **Lilo, Stitch...**
- Director **Dean DeBlois y Chris Sanders**
- Precio **11,99 €** (1.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆



ARGUMENTO: A la isla de Hawai llega un peligroso alienígena llamado Stitch, que se ha escapado de su planeta porque allí le perseguía la justicia, y es adoptado por pequeña niña huérfana llamada Lilo, que cree que se trata de un simple perrito. Al principio, Stitch se aprovecha de su compañía para evitar ser descubierto, pero pronto acabará por cogerle mucho cariño, y al final se convertirán en grandes amigos para lo bueno... y también para lo malo. *



CINE

El Planeta del Tesoro

La famosa novela "La Isla del Tesoro" de Robert L. Stevenson vuelve a la vida, pero protagonizada por unos modernos piratas espaciales que surcan el espacio para encontrar un tesoro escondido. En este film, Disney utiliza las técnicas de animación más modernas.

- Productora **Disney** ■ Precio Entrada **5,25 €** (874 ptas)



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



◄ ¿ESTÁIS PREPARAOS PARA VIVIR DÍA A DÍA?

¿Os pasáis tanto tiempo frente a la consola que vuestra madre siempre os dice "pero hijo, si no sabes ni en qué día vives"? Pues tenéis dos opciones: el calendario que os regalamos este mes con la revista, y éstos, que están basados en cómics y películas como "Las Dos Torres" o "Spider-Man", y vienen decorados con ilustraciones.

Más información en: planetacomic.com
Precio: 9,95 € (1.656 ptas.)

► EL AGENTE 007 SE CUELA EN VUESTRA CASA

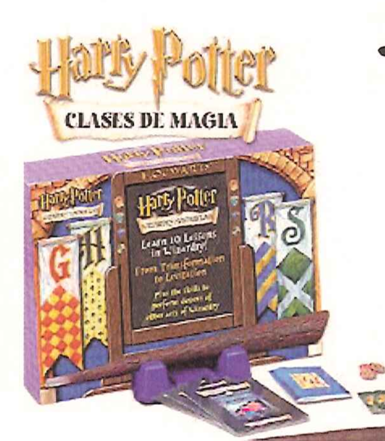
Pero quien viene no es el personaje de carne y hueso, sino... ¡mejor todavía! Una figura de 30 cm. de alto que imita a la perfección a Pierce Brosnan, el actor que actualmente encarna a James Bond en el cine (también lo podéis ver en el juego «007 NightFire»), y que acaba de estrenar su última película, "Muere Otro Día". El set incluye la figura y dos armas: una pistola automática Walther P99 y un rifle ruso AKM74 SU.

Más información en: www.sideshowtoy.com
Precio: 40,00 € (6.655 ptas.)

► LOS MEJORES TRUCOS PARA FLIPAR A VUESTRAS AMISTADES

Gracias a este divertido juego, podréis a aprender a hacer los 10 trucos más alucinantes de Harry Potter (bueno, excepto el de salir volando por la ventana con una escoba). Con la varita mágica que incluye el set podréis hacer levitar una pluma, transformar metal en oro, y otros "números" con los que os convertiréis en los reyes de las fiestas caseras.

Más información en: www.elcorteingles.es
Precio: 59,95 € (9.975 ptas.)



◄ NO LAS JUZGUÉIS POR SU TAMAÑO...

Muy pronto llegarán a las tiendas las últimas versiones de las figuras del "Episodio II" de Star Wars, entre las que se incluirán estos modelos tan alucinantes de Jango Fett y los soldados clon. También vienen nuevos sables láser que se iluminan, ¡y hasta nuevas figuras de Luke y Darth Vader!

Lo encontrarás en: www.jp.playstation.com
Precio: 54,06 € (8.995 ptas.)



◄ ¡MONTAD BATALLAS CON VUESTRO PROPIAS TORRES!

Guardad ya el juego de rol de "La Comunidad del Anillo", porque ha salido el set de la segunda parte, "Las Dos Torres". Si compráis el set básico (hay también packs de pinturas, figuras extra, etc., pero todo se vende aparte), tendréis 12 jinetes de Rohan en miniatura, entre lanceros, arqueros y espaderos a caballo, hasta 20 guerreros de Urukhai (piqueros y espaderos), un edificio, los dados, el tablero y un completo reglamento de 160 páginas. ¡A jugar!

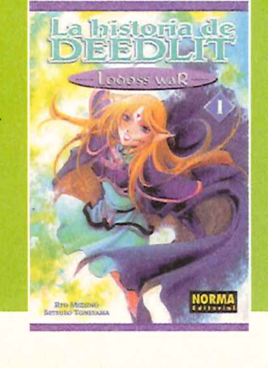
Más información en: Games Workshop
Precio: 55 € (9.151 ptas.)

MANGA PARA OTAKUS

La historia de Deedlit

Para los seguidores de la serie "Lodoss War", aquí comienza una nueva serie que cuenta la historia de una elfa llamada Deedlit, quien tendrá que decidir si se una a la lucha junto a los humanos, o mejor se vuelve a su lugar de nacimiento.

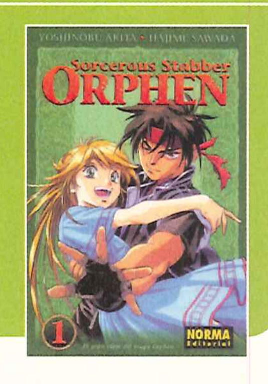
Lo encontrarás en: Norma Editorial
Precio: 8,00 € (1.331 ptas.)



Orphen

Orphen es un joven aprendiz de mago que a medida que crece comienza a enfrentarse a la vida. Se meterá en buenos líos, algunos de ellos amorosos, pero siempre saldrá de ellos con valentía y muchas dosis de buen humor.

Lo encontraras en: Norma Editorial
Precio: 8,00 € (1.331 ptas.)



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



Mayoristas en Cónsolas y Gameware

C/ Francisco Cidón 16, Bajos
50007 Zaragoza
Tel. 976 270 380
Fax 976 273 496
e-mail: info@prodemax.com

Productos de Entretenimiento MAX, S.A.

Entra en un negocio de futuro, sin cuotas mensuales.
Venta a distribuidores y tiendas.
Amplio stock permanente.
Juegos, accesorios, consolas, PC, etc.
Distribución a nivel nacional.
Entrega en 24 horas.







Engine Tecnology



TEL.: 902 364 463
FAX: 913 801 912
www.meridian.es/engine



ACCESORIOS EXCLUSIVOS

Tel. Pedidos: 902 15 75 46
Seur Reembolso 24 Horas
Internet: www.mundoasia.com

DC Bleemcast: ¡3 Títulos Disponibles!
DC ARCADE STICK SEGA (Oferta): 24 Eur
DC RATON OFICIAL SEGA (Oferta): 10 Eur
DC RGB (REAL) Cable con audio RCA: 6 Eur
DC JOYPAD MADCAZT, ¡Oferta! solo: 12 Eur
DC Cable Serie DC > PC (Prog): 42 Eur
DC VMS OFICIAL SEGA (Oferta): 15 Eur
DC VMS 4M (800 Bloques) ¡Oferta!: 18 Eur
DC Super VGA BOX (Alta res.): 27 Eur
DC Vibration Pack (Pack vibración): 10 Eur
DC Bio Gun (Pistola con vibración): 30 Eur
DC Alfombra de Baile: 36 Eur

PS2 Action Replay 2 v2.24 *Octubre*: 33 Eur
PS2 DVD Region X v2.22 (DVD Multizona): 24 Eur
PS2 Cable Euro RGB (Real) NTSC Color: 6 Eur
PS2 Memory Card 8M Pack 2 Unidades: 54 Eur
Adap. Joypad PS / N64 en PC, (USB): 15 Eur
USB 2 Adap 2 Joypads PS -PC (Vibración): 22 Eur
PS/PS2/PC Alfombra Baile Luces (PC/PS): 36 Eur
DVD-R Virgen (2X Real) 4.7GB (Comp PS2/X-BOX)
incluye regalo (Estuche DVD-VIDEO): 3 Eur





FreeLoader (Juegos JAP/USA/PAL) en tu Consola Gamecube): 25 Eur
Eternal Darkness USA : 59 Eur
Mario Sunshine USA: 59 Eur
NGC Cable RGB (REAL): 9 Eur
NGC Nintendo 251 Mcard: 25 Eur
NGC Wavebird Joypad: 60 Eur
GBA After Burner Luz: 48 Eur
Game Volante Stand: 200 Eur
GBA Flash Linker Set 256 & 512
(Nueva versión USB): ¡Llamanos!







DISTRIBUIDOR OFICIAL

PSone PlayStation.2



GAME BOY COLOR





Dreamcast.

MAYORISTA EN VIDEOJUEGOS

- 10 AÑOS DE EXPERIENCIA
- ASESORAMIENTO EN NUEVAS APERTURAS
- INFORMACIÓN DE TODAS LAS NOVEDADES

nestend games

Gran Vía Fernando el Católico, 2
46008 VALENCIA
ANGEL GUIMERA
Tel. 96 394 30 57



DREAM GAMES

Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos: 91 523 20 87
www.dreamgames.net

GAMECUBE
ZELDA
IKARUGA
WINNING ELEVEN
BIOHAZARD 2 Y 3

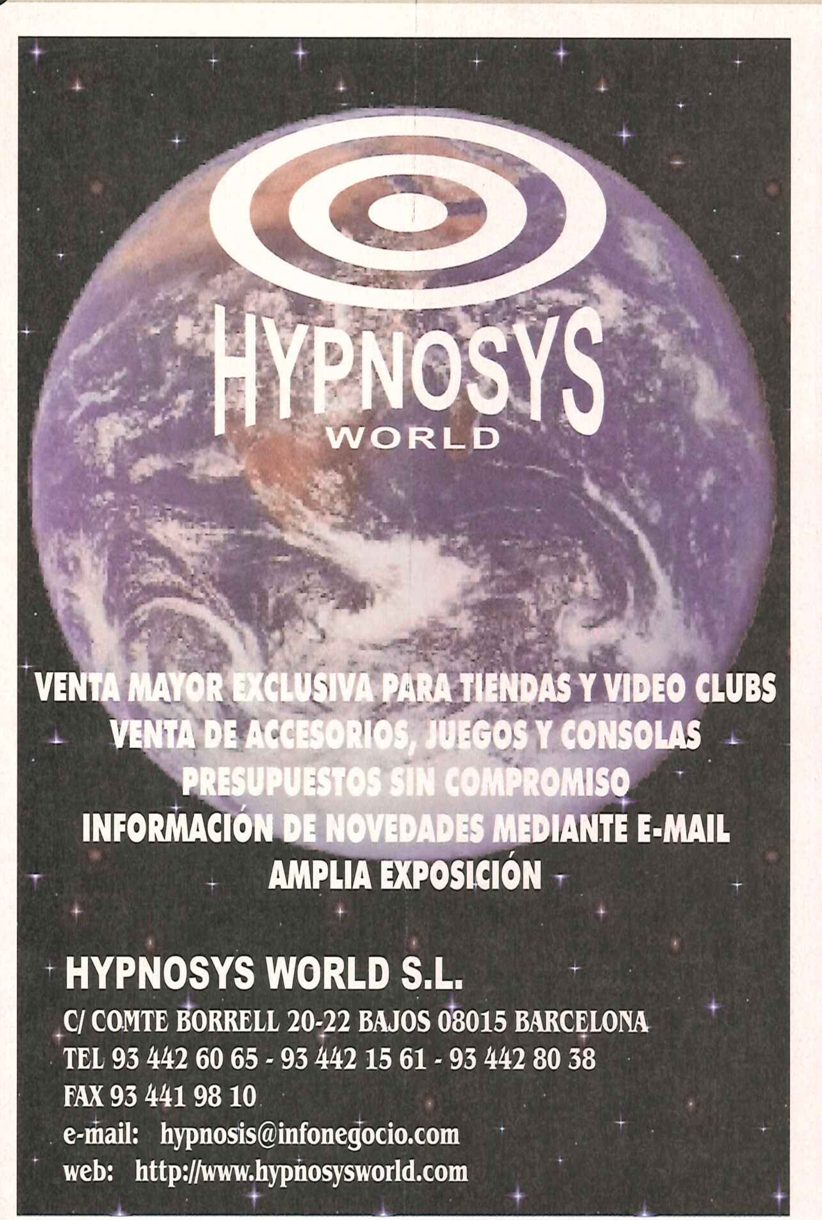
XBOX
CRIMSOM SHA
TEKKI (USA)
DEAD ALIVE VOLEIBALL

PS2
TOMB RAIDER
GUILTY GEAR XX
CLOCK TOWER 3
DEVIL MAY CRY 2

K.O.F. 2002 (NEO-GEO)
K.O.F. 2001 (DREAMCAST)
SEGA RALLY, SONIC II, METROID (GBA)

MODIFICACIÓN DE PS2 Y XBOX
JUEGOS RPG, PSX USA

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15





www.multi-games.com

VENTA EXCLUSIVA
A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

















ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y PELÍCULAS DVD.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.

-NUESTRA EXPERIENCIA ES
NUESTRA MEJOR GARANTIA-

PINTOR MAELLA, 13 - 46023 VALENCIA - TLF. 963 31 83 30 - FAX 963 31 83 31
E-MAIL: info@multi-games.com

GAME OVER

Especialistas en
Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas.
- Videojuegos de Rol.
- Libro de Ilustraciones de Metal Gear.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket.
- Mercado de Segunda Mano

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960

COMPRAMOS, VENDEMOS Y CAMBIAMOS

Calle San Pere, 35.
08201 Sabadell
(Barcelona).
Tel. 93 725 91 78

MERCA JOCS

Calle Galileo, 264
08224 Terrassa
(Barcelona).
Tel. 93 780 97 09

VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO

www.mercajocs.com

TE OFRECEMOS

- Más de 1.500 juegos en stock
- Ofertas en juegos de PlayStation, DreamCast, Nintendo 64, Game Boy Color, Neo geo, Megadrive, Super Nintendo y 8 bits
- Neo Geo Pocket COLOR NUEVAS: 42,00 €

DiScovi

DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

MAYORISTAS DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.

- LO TENEMOS TODO PARA: PLAYSTATION,DREAMCAST,NINTENDO 64, GAME BOY, PC Y DVD.
- VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS ESPECIALIZADAS Y VIDEOCLUBS.
- ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.

Asesoramiento comercial y técnico • Servicio técnico propio

DISCOVI, S.L.
MARTINEZ RUIZ AZORÍN, 9 - 11. 50002 ZARAGOZA
TEL: 976 39 21 51 FAX: 976 29 38 82 E-MAIL: discovi@pixar.es







WWW.CHOLLOGAMES.ES

TODO
JUEGOS USADOS

C/ ARENAL, 8 – 1ª PLANTA
28013 – MADRID
TFN. 915232393
(JUNTO A LA PTA. DEL SOL)



20 AÑOS DE ACCIÓN,
20 AÑOS DE RESULTADOS

LLAMA Y APADRINA
UN NIÑO DEL TERCER MUNDO

902 402 404



M·G·K
Pedido a domicilio entrega 24 h
Tel.: 965 718 079 - www.mgk.es
Los Packs "Especial Navidad"
"Una fabulosa Camiseta de regalo*"
249.95 €
Playstation 2 Basica
Camiseta de Regalo*
289.95 €
CONSOLA + MANDO DVD + DVD SPIDERMAN
289.95 €
CONSOLA + THE GETAWAY
289.95 €
CONSOLA + WORLD RALLY CHAM.2
309.95 €
CONSOLA + DVD + EL JUEGO SEÑOR DE LOS ANILLOS
Los Bombazos de Navidad
59.95 €
Camiseta de Regalo*
Juego PS2 desde 19.95 €
GAMECUBE
54.95 €
Camiseta de Regalo*
INCLUYE:
254.95 €
Pack Evasion* 119.95 €
Bateria + Cargador+
Lupa con Luz + Bolsa de neopreno
99.90 €
Consola GBA Basica
Link Cable 4 jugadores 9.55 €
Consola GBA + Super Mario Advance 2
129.95 €
GAME BOY ADVANCE
Edicion Limitada
99.90 €
44.95 €
XBOX
Consola + 2 juegos
Camiseta de Regalo*
249.90 €
www.mgk.es
Deseas más información... www.mgk.es
ALICANTE
Crevillente
Alarico López Teruel s/n
Tel. 966 681 606
Denia
Avda. Marquesado, 20
Tel. 965 780 972
Orihuela
C/ de la Huerta, 11
Tel. 966 343 010
Torrevieja
Plaza Miguel Hernandez, 2
Tel.: 966 706 711
Villajoyosa
C/ Aitana, 3
BADAJOZ
Merida
José Ramón Melida, 6
Tel. 924 304 072
BARCELONA
Badalona
C/ Conquista, 121
Tel. 933 896 211
CANTABRIA
Castro Urdiales
Dr. Diaz Munio, 6 - Tel. 942 861 250
GIRONA
Girona
Avda. Sant Narcis, 113
Tel. 972 230 869
LOGROÑO
New
Logroño
C/ Sagasta, 2-2 Tel. 941 245 027
MADRID
Madrid "Las Rosas"
C/ Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
New
Madrid
C/ Ferrer del Rio, 28
Tel. 913 564 692
Alcorcon
C/ Nueva, 10 - Tel. 916 431 628
Mostoles
C/ Cartaya, 15 - Tel. 912 393 860
PALENCIA
Palencia
C/ Rizarzuela, 18 - Tel. 979 727 316
PAMPLONA
New
Pamplona
C/ Mayor, 11
SORIA
Soria
Avda Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181
TARRAGONA
El Vendrell
Avda. Jaume Carner, 56 (N-340)
Tel. 977 664 555
MGK + MGK CYBER
=Los ultimos juegos en red, Internet...
Info Franquicia - Tel. 965 718 079 - franquicia@mgk.es
*Ofertas válidas hasta el 10/01/03 o fin de existencias - precios válidos salvo error tipografico.


69,95 €
64, 95 €
64,00 €
59,95 €
29,00 €
59,00 €
59,00 €
59,95 €
59,00 €
64, 95 €
59,95 €
65,00 €
59,95 €
59,95 €
64,00 €
59,95 €
PlayStation 2
289 €


65,00 €
62,95 €
60,00 €
69,00 €
69,95 €
69,95 €
69,00 €
64,95 €
69,95 €
69,95 €
69,95 €
69,95 €
64,95 €
69,95 €
249 €
Microsoft
XBOX


199 €
65,00 €
59,95 €
59,95 €
64,95 €
59,95 €
59,00 €
60,00 €
64,95 €
54,95 €
59,00 €
65,95 €
64,95 €
64,95 €
59,00 €
CUBE


PlayStation
39,95 €
PlayStation
39,95 €
89,95 €
PlayStation
39,95 €
PlayStation
19,95 €
PlayStation
PC
44,95 €
49,95 €
49,95 €
19,95 €
49,00 €
49,00 €
49,00 €
54,95 €
45,00 €
49,00 €
GAME BOY




A partir de
30.00 €
de tu pedido los
PORTES GRATUITOS
SERVICIO 24horas
EN TODA ESPAÑA
CONSIGUE
DE 2ª MANO
PELÍCULAS
DVD Y VIDEOJUEGOS
A TIENDAS
Y PARTICULARES
CD'S
TELE RECARGA
*packs
*targetas
de recarga
amena
MoviStar
TELF.
ALQUILA LOS MEJORES ESTRENOS
DOS COLGADOS EN CHICAGO
MIIB
LISISTRATA
INFIEL
MR.BONES
LA MÁSCARA DEL FARAÓN
JÓVENES SALVAJES
TODA LA VERDAD
CADENA DE OCIO
VIDEO MANIA


Estas Navidades llévate los mejores juegos
con los mejores regalos
CLUB DABLO
ABURRIMIENTO
· Camisetas
· Petates
· Reglas Puzzle
· Desk Organizador
· Convertidores Euros
· Billeteros
DIVER tienda
Tu tienda de juegos
XBOX PS2 GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
PC CD-ROM
DVD VIDEO
GAME BOY COLOR
Tiendas distribuidas por:
PMV DISTRIBUCIONES
ÚNETE AL
CLUB DABLO
Consigue tu TARJETA ROJA
y disfruta de sus ventajas
CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACÉN:
Tlf. 952 36 42 24
CARTAGENA
Alfonso XIII, 66 - 968 12 16 78
CÓRDOBA
C.Comercial "El Arcángel", local 35 - 957 75 23 28
CABRA - Doña Leonor, 36 - 957 52 57 82
GRANADA
Emperatriz Eugenia, 24 - 958 29 40 07
LOGROÑO
Huesca, 36 - 941 22 10 08
GUADALAJARA
AZUQUECA DE HENARES - Valladolid, 2 - 949 34 85 29
MÁLAGA
ALHAURÍN DE LA TORRE
Almendros, 22 - 95241 66 34
ARROYO DE LA MIEL
Avda. Constitucion s/n - 952 44 06 71
VÉLEZ-MÁLAGA (Axarquia)
Camino de Málaga, 10 (C.C. Zona Joven) - 952 50 76 86
CASABLANCA
Avda. Juan Sebastián Elcano, 156 - 952 29 76 97
EL TORCAL
José Palanca, 1 Urb. El Torcal - 952 35 54 06
ESTEPONA - El Cid, 13 Bajo - 952 80 67 92
FRANJU - Avda. Carrillo de Albornoz, 6 - 952 29 75 00
NUEVA APERTURA PUERTO DE LA TORRE - Lope de Rueda, 59 - 952 43 21 91
NUEVA APERTURA COÍN - Manuel García, 12 - 952 45 15 70
NUEVA APERTURA ANTEQUERA
Ronda Intermedia, esq. Miguel de Cervantes - 952 70 11 85
NUEVA APERTURA ALHAURÍN EL GRANDE
Gerald Brenand, 83 - 952 59 65 92
NUEVA APERTURA ARROYO DE LA MIEL - DIVERTIENDA DIABLITO III
Avda. Tívoli, Jardines de Benamainar - 952 57 57 20

TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)



especialistas en video_juegos

WWW.GAMESHOP.ES

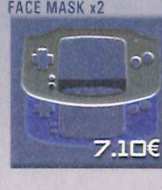



GAME BOY ADVANCE

GBA BÁSICA 99€

SEIS COLORES

GAMEBOY ADVANCE +SUPERMARIO WORLD 129€



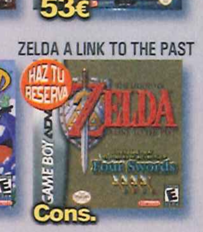

- LINK CABLE NINTENDO 13.10€
- BATERIA + ADAPTADOR 18€
- FACE MASK x2 7.10€
- GLOW GUARD GBA 18€
- LUZ Y LUPA GBA 12€
- TOTAL PACK GBA 36€
- LINK CABLE UPXUS x4 15€









- CONTRA ADVANCE 49€
- D&D EYE OF BEHOLDER 44€
- DAVE MIRRA BMX 3 49€
- DRAGON BALL Z LEGACY 49€
- DISNEY FOOTBALL 49€
- FIFA 2003 54€
- METROID FUSION 45€
- HARRY POTTER 2 54€
- TOMB RAIDER: PROPHECY 49€
- LOTR: LA COMUNIDAD 53€












- LOTR: LAS DOS TORRES 54€
- LEGENDS WRESTLING 2 49€
- MEDAL OF HONOR 49€
- MINORITY REPORT 49€
- EL PLANETA DEL TESORO 49€
- S.FIGHTER ALPHA 3 49€
- SW NEW DROID ARMY 49€
- TONY HAWK 4 49€
- YOSHI´S ISLAND 45€
- ZELDA A LINK TO THE PAST Cons. (HAZ TU RESERVA)



XBOX

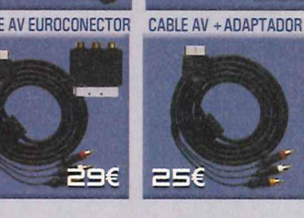
Microsoft

CONSOLA XBOX +SEGA GT 2002 +JET SET RADIO FUTURE +DVD FANÁTICO +BOLSA XBOX: 249€



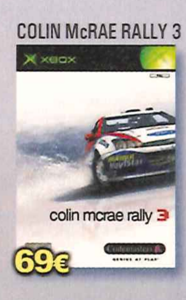
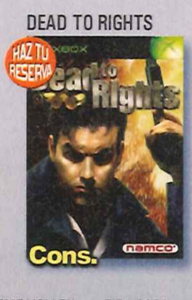


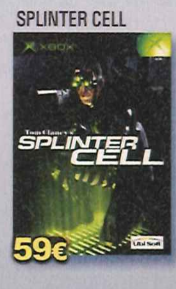







- XBOX CONTROLLER 39€
- XBOX MEMORY UNIT 39€
- ADAPTADOR RF 25€
- DVD KIT XBOX 29€
- CABLE AV EUROCONECTOR 29€
- CABLE AV + ADAPTADOR 25€
- CABLE LINK 29€
- SISTEMA DOLBY 5.1 239€

- BLINX 59€
- COLIN McRAE RALLY 3 69€
- DEAD TO RIGHTS Cons. (HAZ TU RESERVA)
- LOTR: LA COMUNIDAD +ANILLO O CAMISETA 65€
- METAL GEAR SOLID 2 S. 69€ (HAZ TU RESERVA)
- SEGA GT 2002 59€
- SPLINTER CELL 59€
- UNREAL CHAMPIONSHIP 69€





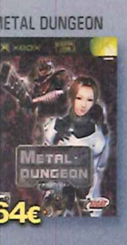


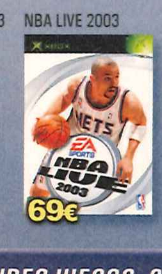




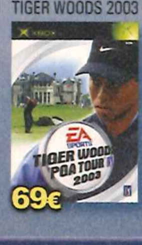


- BATTLE ENGINE AQUILA Cons. (HAZ TU RESERVA)
- BMX XXX 65€
- DOA XTREME VOLLEY 59€ (HAZ TU RESERVA)
- FIFA 2003 69€
- GHOST RECON 69€
- HARRY POTTER 2 69€
- MALICE 65€ (HAZ TU RESERVA)
- MANAGER LIGA 2003 64€
- MARVEL VS CAPCOM2 69€
- MEDAL OF HONOR 69€












- METAL DUNGEON 54€
- NBA INSIDE DRIVE 2003 59€
- NBA LIVE 2003 69€
- 007: NIGHTFIRE 69€
- TONY HAWK 4 65€
- TRANSWORLD SNOWBOARD 69€
- TIGER WOODS 2003 69€
- VEXX 65€ (HAZ TU RESERVA)
- WHACKED! 59€
- INDIANA JONES 69€ (HAZ TU RESERVA)

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS VÁLIDOS PARA PENÍNSULA Y BALEARES. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

EL MES QUE VIENE

■ Los contenidos más destacados del próximo número

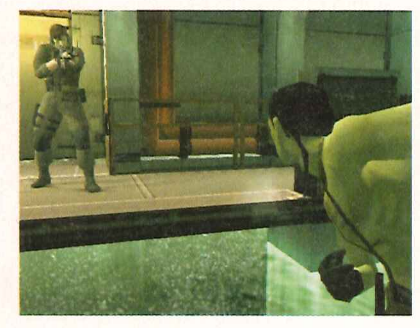


¡Ya tenemos Zelda para GameCube!

Hemos sido los primeros en hacernos con una copia de «Zelda: The Wind Waker» para GC. Recién llegados de Japón, os contaremos, en un amplísimo reportaje por qué se trata del juego más esperado. La historia, los personajes, los gráficos... el mes que viene podréis conocerlo todo.

Acción mejorada en el nuevo METAL GEAR SOLID SUBSTANCE

La mejor aventura de Solid Snake desembarca en PS2 y Xbox cargada de novedades. ¿Podrá repetir el éxito de los juegos anteriores? Desde luego, atractivos no le faltan, y en nuestro próximo número, los vamos a analizar al detalle para que no se os escape nada sobre este "crack" de los videojuegos.





Hemos jugado a la nueva aventura de LARA CROFT



En Hobby Consolas le tenemos un cariño especial, y es que Lara Croft, la reina de las consolas, nunca deja de sorprendernos. Su nuevo juego, «Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad», está a punto de llegar a PS2, y nosotros ya lo hemos probado. ¡Menuda pinta tiene! Si queréis tener todos los detalles antes que nadie, no os podéis perder nuestro próximo número.

y además...

- METROID PRIME
- MORTAL KOMBAT
- RESIDENT EVIL 4
- SLY RACCOON
- DINO CRISIS 3
- DEAD OR ALIVE EXTREME

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



HOBBY PRESS

DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Bruno Nievas, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTORA DE DISEÑO DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Paola Procell
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17. 28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 3/2003

ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

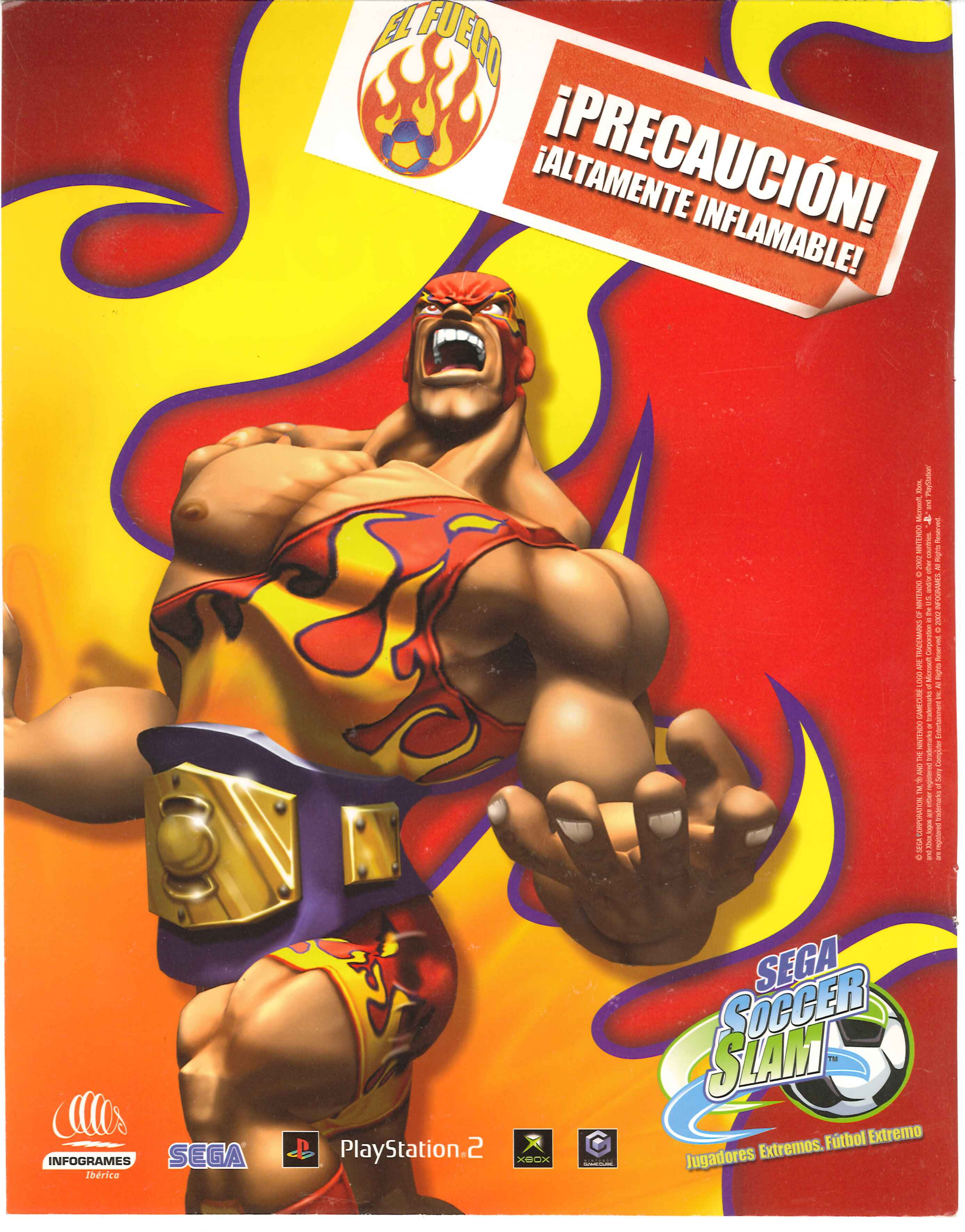
Printed in Spain

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **AXEL SPRINGER VERLAG**





EL FUEGO
¡PRECAUCIÓN!
¡ALTAMENTE INFLAMABLE!
© SEGA CORPORATION. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Microsoft, Xbox, and Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2002 INFOGRAMES. All Rights Reserved.
SEGA SOCCER SLAM™
Jugadores Extremos. Fútbol Extremo
INFOGRAMES Ibérica
SEGA
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE